

TRANSFORMASI DIGITAL PEMBELAJARAN SASTRA: STUDI KASUS DI PRODI INGGRIS UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

by Setefanus Suprajitno

Submission date: 25-May-2023 06:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 2101570879

File name: Makalah_Setefanus_Suprajitno.docx (57.03K)

Word count: 3514

Character count: 23778

TRANSFORMASI DIGITAL PEMBELAJARAN SASTRA: STUDI KASUS DI PRODI INGGRIIS UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

Setefanus Suprajitno

Universitas Kristen Petra, Program Studi Magister Sastra

Email: steph@petra.ac.id

ABSTRAK

Dewasa ini internet dan digital telah merambah ke semua bidang kehidupan kita, dan mengubah praktik-praktik yang ada. Perubahan ini begitu masif sehingga para pakar menyatakan bahwa kita hidup di era transformasi digital. Awalnya, transformasi digital ini merupakan satu istilah di bidang bisnis dan industri. Namun dalam perkembangannya, istilah ini juga merujuk pada transformasi sebagai dampak dari pemakaian teknologi digital di bidang lain, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital di bidang pendidikan seharusnya bukan hanya meliputi pemakaian teknologi digital di kelas, namun juga meliputi penerapan metode baru dalam proses pembelajaran. Dalam makalah ini, yang berupa action research report, penulis menunjukkan bahwa transformasi digital diterapkan dalam praktik pembelajaran dalam satu proyek atau mata kuliah di Prodi Inggris, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra. Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian studi kasus karena penulis memilih satu kasus untuk menjelaskan permasalahan terkait dengan transformasi digital dalam pembelajaran sastra. Proyek tersebut diobservasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis menjelaskan seperti apa proyek tersebut dan bagaimana implementasinya. Temuan yang diperoleh menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan kreativitas dan keterampilan digital agar mampu menghasilkan luaran seperti yang termaktub dalam proyek tersebut. Untuk membantu mahasiswa menumbuhkan kreativitas dan keterampilan digitalnya, proyek tersebut memerlukan integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajarannya, yang dilakukan dengan cara yang inovatif. Dan ini merupakan fitur penting dalam proyek ini, yang merupakan dasar untuk transformasi digital dalam pembelajaran sastra.

Kata kunci: transformasi digital, kreativitas, keterampilan digital, sastra.

PENDAHULUAN

Internet dan teknologi digital tidak bisa dilepaskan dari sendi kehidupan manusia sekarang ini. Keduanya telah menjelma menjadi kebutuhan penting manusia. Oleh karena itu, dalam sidangnya pada tanggal 27 Juni 2016, Dewan Hak Asasi Manusia, salah satu organ dalam Majelis Umum PBB, menghasilkan satu resolusi (no. A/HRC/32/L.20) yang menyatakan bahwa hak untuk mengakses internet itu merupakan satu hak asasi manusia. Resolusi Dewan Hak Asasi Manusia itu menyadarkan kita bahwa internet dan teknologi digital kita gunakan untuk keperluan personal, seperti berkomunikasi dengan teman dan kerabat atau menikmati hiburan (menonton film di Netflix atau mendengarkan musik di Spotify), maupun keperluan profesional, seperti rapat, berkomunikasi dengan kolega atau menyelesaikan tugas-tugas kantor. Ketergantungan kita pada internet dan teknologi digital itu semakin besar dengan adanya perubahan-perubahan budaya dan sosial di masyarakat, yang membuat kita tidak bisa lepas darinya. Karena itulah, para pakar menyatakan bahwa kita hidup di era transformasi digital, suatu era di mana muncul transformasi sosial, budaya, dan ekonomi yang sangat dahsyat sebagai dampak dari masifnya penggunaan teknologi digital dalam setiap aspek kehidupan manusia.

Awalnya transformasi digital adalah istilah di bidang bisnis dan industri yang merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk mengubah suatu proses atau jasa yang bersifat tradisional atau non-digital atau menciptakan proses dan jasa yang baru (Ustundag dan Cevikcan, 2018; Schallmo dan Williams, 2018). Penggunaan teknologi digital tersebut mengubah bagaimana bisnis tersebut dikelola dan dioperasikan. Dalam perkembangannya, istilah ini juga dipakai untuk penggunaan teknologi digital di bidang lainnya, termasuk bidang pendidikan (Bribiesca-Correa dan Rodríguez-Abitia, 2021; Zain, 2021). Transformasi digital ini mendapat momentum dengan adanya pandemi Covid-19.

Di Indonesia, sejak bulan Maret 2020, ketika pemerintah mulai secara resmi menyatakan bahwa Covid-19 telah mewabah, ada perubahan moda pembelajaran, dari luring menjadi daring, yang terjadi secara serta merta. Ini bukanlah suatu hal yang mudah karena perubahan tersebut bukanlah

sekedar perpindahan mengajar, dari mengajar di ruang kelas fisik ke mengajar di ruang kelas virtual seperti GoogleMeet atau Zoom. Perubahan moda ini menuntut pergeseran paradigma dalam melihat proses pembelajaran, yang kemungkinan besar tidak akan kembali ke masa pra-Covid-19, meskipun pandemic telah berakhir. Dalam konteks inilah transformasi digital memegang peranan penting.

Transformasi digital di bidang pendidikan merupakan suatu integrasi teknologi digital ke dalam praktik-praktik pedagogi (Espino-Díaz, et al, 2020; Røe et al, 2022). Transformasi digital ini diharapkan mampu mengubah praktik-praktik pedagogi tersebut melalui pendekatan-pendekatan baru yang inovatif agar hasil pembelajaran tersebut dapat memenuhi tuntutan zaman, yang sekarang ini lebih dikenal sebagai *Industry 4.0* (revolusi industri ke-empat). Williams (2021) menulis bahwa *Industry 4.0* memerlukan keterampilan dalam teknologi digital. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus melengkapi pembelajar dengan keterampilan ini mengingat bahwa teknologi digital telah merupakan satu keniscayaan yang tidak bisa dihindari (World Economic Forum, 2020). Diharapkan pedagogi yang inovatif ini mampu mendorong pembelajar untuk dapat berperan aktif dalam mengembangkan sikap dan keterampilan digital ini (Peterson et al., 2018). UNESCO (2018) mendefinisikan keterampilan digital sebagai suatu rentang keterampilan menggunakan perangkat digital, aplikasi komunikasi, dan jejaring untuk mengakses dan mengelola informasi, menciptakan dan menyebarkan konten digital, berkomunikasi dan berkolaborasi serta memecahkan masalah untuk pemenuhan diri secara efektif dan kreatif, belajar, bekerja dan berkegiatan sosial (UNESCO, 2018). Pengembangan keterampilan digital ini merupakan tantangan sekaligus peluang bagi fakultas sastra.

Fakultas sastra di Indonesia biasanya mengajarkan bidang ilmu bahasa dan sastra, serta bidang ilmu terkait lainnya. Dalam makalah ini, penulis akan memfokuskan pada bidang ilmu bahasa dan sastra, khususnya bahasa dan sastra Inggris, yang merupakan bidang ilmu penulis. Awalnya, kurikulum di fakultas sastra berfokus pada studi linguistik atau sastra. Pembelajaran dalam bidang sastra biasanya memilih mengkaji karya sastra yang termasuk dalam kanon. Yang termasuk dalam kategori sastra pop atau genre baru seperti webtoon tidak mendapat perhatian. Namun dalam perkembangannya, terjadi beberapa pergeseran fokus, antara lain: (1) karya sastra yang dibahas tidak lagi didominasi oleh karya yang termasuk dalam kanon; dan (2) dimasukkannya matakuliah-matakuliah yang bersifat praktis yang dapat digunakan oleh lulusannya di dunia kerja. Dengan adanya perkembangan yang memicu transformasi digital ini, nampaknya fakultas sastra perlu melihat kembali kurikulum atau metode pengajaran serta asesmen yang dipakai. Ini merupakan tantangan yang perlu dihadapi. Namun demikian, jika dilihat secara lebih mendalam, situasi ini memberi kesempatan pada fakultas sastra untuk mengeksplorasi peluang baru yang dapat dimanfaatkan untuk menyelaraskan kurikulumnya dengan dunia kerja serta meningkatkan *employability* lulusannya.

Satu upaya untuk meningkatkan *employability* lulusannya, fakultas sastra perlu memberikan keterampilan digital bagi mereka. Dalam makalah ini, dengan menggunakan studi kasus di Prodi Inggris, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, penulis menunjukkan bahwa transformasi digital dapat dilakukan di prodi yang bidangnya adalah bidang ilmu sastra, serta keterampilan digital pun dapat ditumbuhkembangkan di prodi tersebut.

METODE PENELITIAN

Makalah ini berupa *action research report*, yaitu suatu catatan hasil penelitian yang dilakukan melalui *action research*. *Action research* merupakan satu ragam penelitian yang sering dipakai untuk menganalisis praktik-praktik di dunia pendidikan. Tujuannya adalah untuk memahami, mereformasi dan memperbaiki praktik-praktik yang dilakukan, serta melakukan inovasi dalam pelaksanaannya (Klein, 2012). *Action research* ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu *critical action research* dan *practical action research* (Lodico et al., 2010, hal. 318). Penulis memilih menggunakan *practical action research* karena ia berdasarkan praktik-praktik yang dilaksanakan sehari-hari, dan biasanya berfokus pada perubahan-perubahan di tingkat lokal (Lodico et al., 2010,

hal. 319). Ini sesuai dengan yang diobservasi oleh penulis, yaitu praktik-praktik yang dilakukan di Prodi Inggris UK Petra, untuk menyikapi transformasi digital.

Metode penelitian yang dipakai dalam makalah ini adalah metode penelitian studi kasus. Menurut Robert K. Yin studi kasus adalah suatu metode empiris yang menginvestigasi suatu fenomena kontemporer (yang dalam hal ini disebut sebagai “kasus”) secara mendalam dan dalam konteks dunia nyata. Metode ini biasanya dipilih ketika batas antara fenomena dan konteks yang melingkupinya itu kabur (2018, hal. 50). Metode studi kasus ini biasanya dipakai dalam penelitian di bidang ilmu-ilmu sosial, khususnya yang terkait dengan pendidikan dan topik-topik yang terkait dengannya (Yin, 2018, hal. 59).

Menurut Robert Stake (dalam Grandy, 2010, metode penelitian studi kasus ini dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu, studi kasus intrinsik, studi kasus instrumental, dan studi kasus kolektif. Studi kasus intrinsik adalah studi kasus yg bertujuan untuk menumbuhkembangkan pemahaman yang lebih mendalam atau satu kasus tertentu. Dalam studi kasus instrumental, peneliti berfokus pada satu permasalahan tertentu dan memilih satu kasus terbatas untuk menjelaskan permasalahan tersebut. Studi kasus kolektif mirip dengan studi kasus instrumental. Perbedaannya adalah peneliti memilih beberapa kasus untuk menjelaskan permasalahan yang diteliti.

Karena penulis hanya memilih satu kasus untuk menjelaskan permasalahan terkait dengan transformasi digital, maka metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian studi kasus instrumental.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk melihat bagaimana transformasi digital dilakukan di Prodi Inggris UK Petra, penulis melakukan observasi atas satu proyek yang dilaksanakan di prodi tersebut. Proyek ini didesain untuk menyikapi transformasi digital, khususnya dalam pembelajaran sastra (yang dalam hal ini dimaknai secara lebih luas, yaitu sebagai pembelajaran penulisan kreatif). Di bagian ini, penulis menjelaskan proyek tersebut dan implementasinya.

Project Sandbox

Prodi Inggris di Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif (yang awalnya dikenal dengan nama Fakultas Sastra) UK Petra memiliki dua program yang terkait dengan bahasa dan sastra Inggris, yaitu *English for Creative Industry* (ECI) dan *English for Business* (E-biz), sejak 2013. Dua program ini merupakan “turunan” dari dua pengutamaan yang ada dalam Prodi Inggris “tradisional,” yaitu pengutamaan sastra dan pengutamaan linguistik. Mahasiswa di program ECI dilatih untuk menghasilkan karya kreatif berbahasa Inggris di bidang kepenulisan kreatif, pertunjukan, dan film, sedangkan yang di program E-Biz, mereka disiapkan untuk menjadi business communicator yang handal.

Salah satu proyek yang dijadikan studi kasus transformasi digital di Prodi Inggris UK Petra satu proyek kolaborasi antara Prodi Inggris UK Petra dengan *School of Media and Communication, Royal Melbourne Institute of Technology*, dan satu mitra industri, yaitu B/NDL Studio, yang menyediakan layanan konten kreatif untuk tujuan komunikasi dan marketing. Situs perusahaan ini adalah www.bndlstudios.co. Durasi proyek ini adalah satu semester. Proyek ini dapat diambil sebagai satu mata kuliah, dengan beban dua SKS, jika mahasiswa ingin mendapatkan nilai dari partisipasi mereka. Mata kuliah tersebut adalah *Special Topics in ECI* bagi mahasiswa dari program ECI, atau *Special Topics in E-Biz*, bagi mahasiswa dari program E-Biz. *Special Topics in ECI/E-Biz* ini didesain sedemikian rupa untuk mengakomodasi tema atau topik khusus yang tidak tercakup dalam matakuliah-mata kuliah lainnya. Silabus dari MK ini bervariasi setiap semester, bergantung pada keahlian dan tersedianya dosen pengampu. Mahasiswa juga dapat berpartisipasi dalam proyek ini meskipun mereka tidak ingin mendapatkan nilai. Bagi yang tidak ingin mendapatkan nilai, mereka tidak perlu mendaftar di MK *Special Topics in ECI/E-Biz*, namun mereka tetap wajib mengikuti perkuliahan untuk MK ini. Perkuliahan ini diadakan dalam bentuk workshop. Peserta dari workshop ini adalah mahasiswa RMIT dan UK Petra. Selama satu semester, mahasiswa dari kedua institusi ini bertemu secara sinkronus dan melintasi zona waktu

(waktu di Melbourne empat jam lebih cepat dari waktu di Surabaya). Aplikasi discord (www.discord.com) dipakai sebagai saran untuk workshop setiap minggu.

Nama project ini adalah *Project Sandbox: The Theater of the Digital*. Arti dari *sandbox* adalah kotak pasir, yang biasanya dipakai oleh anak-anak untuk bermain-main dengan pasir tanpa diganggu oleh ombak, yang pasti terjadi jika mereka bermain-main di pantai. Istilah *sandbox* ini kemudian diadopsi oleh teknologi komputer untuk merujuk pada lingkungan terisolasi yang dipakai untuk melakukan eksperimen dengan *software* baru, atau untuk melakukan percobaan apakah *software* yang belum pernah dites sebelumnya itu aman dan bisa dipakai. Eksperimen dan percobaan yang dilakukan ini tidak akan mengganggu jalannya sistem yang dipakai. Arti *sandbox* dari teknologi komputer ini yang dipakai dalam proyek ini.

Project Sandbox: The Theater of the Digital merupakan satu wadah bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan kreativitas mereka. Dalam proyek eksperimental ini, mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mengeksplorasi realitas yang ada, dengan menggunakan kreativitas mereka. Proyek ini juga sekaligus melatih mereka untuk mengembangkan strategi digital mereka. Yang dimaksud dengan strategi digital adalah strategi yang dibuat dengan memakai teknologi digital (Echeberria, 2020).

Dalam *sandbox* ini, mahasiswa bereksperimen dan berkolaborasi untuk menciptakan sesuatu dengan mengaplikasikan keterampilan kreatif mereka di dunia nyata, tanpa merasa takut gagal. Para mahasiswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Ada tiga atau empat orang anggota dalam satu kelompok. Satu kelompok membuat satu aktivitas. Untuk itu, mereka diminta untuk melihat aspek kreativitas serta platform digital sebagai ruang expressi artistik mereka untuk aktivitas ini. Bentuk dan ragam aktivitas ini bebas, asalkan ada unsur interaktif dan *digital performance*. Salah satu contoh aktivitas ini misalnya cerita interaktif (*interactive story*). Cerita interaktif di sini merujuk pada ide yang dikemukakan oleh McErlean (2018), yaitu suatu cerita, biasanya dalam bentuk game digital, di mana penggunaanya terlibat sebagai tokoh utama dalam struktur narasi cerita tersebut. Pengguna itu sekaligus juga dapat bertindak sebagai pemain sehingga dia dapat melakukan hal-hal tertentu seperti misalnya, mengubah alur cerita, memilih sudut kamera, atau mengubah pencahayaan. Contoh lainnya ada *interactive games* yang melibatkan penonton. Pada akhir semester, semua kegiatan mahasiswa tersebut dimasukkan dalam satu *event*, yang disebut dengan Festival Digital. Festival Digital ini adalah luaran dari *Project Sandbox* ini, yang merupakan kumpulan beragam aktivitas yang dilakukan oleh masing-masing kelompok mahasiswa.

Implementasi Project Sandbox

Seperti yang dijelaskan di atas, *Project Sandbox* ini menggabungkan kreativitas dan keterampilan digital. Pelatihan kreativitas mungkin tidak menjadi masalah di Prodi Inggris, karena sudah ada MK yang mengajarkan penulisan kreatif. Namun, tidak demikian halnya dengan keterampilan digital. Dan dalam konteks transformasi digital, menggabungkan kedua hal tersebut memerlukan terobosan baru. Transformasi digital ini mendorong dosen untuk menerapkan teknik mengajar yang inovatif agar perubahan proses pembelajaran yang diharapkan mampu membuat mahasiswa untuk belajar dengan lebih efektif. Dalam konteks transformasi digital, teknik mengajar yang inovatif ini dikaitkan dengan pemakaian teknologi informasi dan komunikasi, yang lebih dikenal dalam bahasa Inggris sebagai *Information and Communication Technology*, yang disingkat dengan ICT (Rincón-Ussa et al., 2020). Perkembangan teknologi membuat ICT ini semakin mudah digunakan.

Ada beberapa keuntungan pemakaian ICT dalam proses pembelajaran, antara lain: mendorong kolaborasi melalui fasilitasi berkomunikasi dan berinteraksi (Henderson, 2020; Zain, 2021), melatih keterampilan digital (Henderson, 2020), dan menyediakan multimedia dan sumberdaya pembelajaran lainnya (Zain, 2021).

Beberapa inovasi yang merupakan integrasi ICT dalam proses pembelajaran di proyek *sandbox* ini antara lain adalah:

- a. Gamifikasi (*gamification*), yaitu penerapan prinsip-prinsip dan elemen-elemen game ke dalam proses pembelajaran. Prinsip dan elemen games tersebut digunakan untuk memotivasi pembelajar untuk mengeksplorasi kreativitas mereka serta mencari solusi atas masalah yang timbul (Vargas-Macías et al., 2020). Gamifikasi, khususnya yang terkait dengan teknologi digital, sangat membantu mahasiswa dalam proyek ini untuk membuat luaran yang dimaksud.
- b. Komputasi awan (*cloud computing*), yaitu pemanfaatan teknologi komputer dan internet untuk menyimpan data (Aydin, 2021). Data yang dimaksud bisa berupa misalnya pekerjaan mahasiswa, test, materi perkuliahan, dan lainnya, yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Contoh komputasi awan yang paling populer di Indonesia adalah Google Workspace. Dalam project ini, dengan beberapa pertimbangan tertentu, seperti tampilan yang lebih menarik dan aplikasi yang dianggap lebih inovatif, proyek ini menggunakan program yang diciptakan oleh Discord (www.discord.com).
- c. Perangkat multimedia, yaitu pemanfaatan perangkat multimedia, seperti audio dan video dapat secara efektif membantu pemahaman mahasiswa akan topik yang dibahas. Pemanfaatan perangkat multimedia ini bukanlah hal yang baru. Namun dengan adanya perkembangan teknologi digital, perangkat ini akan semakin mudah diakses dan dimanfaatkan, seperti layanan streaming audio dan video, dokumen hyperlink, video conferencing (Kumi-Yeboah, et al., 2020). Dalam *Project Sandbox* ini, pemanfaatan perangkat multimedia mampu meningkatkan partisipasi dan aktivitas mahasiswa dalam workshop yang dilaksanakan. Selain itu, pemanfaatan ini juga dapat memberikan realitas yang dialami di dunia nyata. Kesemuanya ini dapat memfasilitasi mereka untuk mencapai luaran yang diharapkan.
- d. Pembelajaran mikro (*micro-learning*), yaitu suatu pendekatan dalam proses pembelajaran di mana satu unit pembelajaran itu dibagi-bagi menjadi sub-unit yang lebih kecil, dan durasi untuk pembelajaran sub-unit tersebut menjadi lebih singkat. Sub-unit ini diajarkan secara progressive ke mahasiswa (Redondo, et al., 2020). Dalam proyek ini, proses pembelajaran mikro dilengkapi dengan penggunaan multimedia yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Ini sangat membantu mahasiswa untuk membuat luaran proyek ini.

Berdasarkan observasi penulis, tingkat pengetahuan, kreativitas dan keterampilan digital yang cukup sangatlah penting untuk menghasilkan luaran seperti yang ditargetkan dalam proyek *sandbox* ini. Untuk itu, perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu suatu inovasi yang dapat mengasah kreativitas dan meningkatkan keterampilan digital mahasiswa. Beberapa contoh inovasi di atas dapat membantu mahasiswa dalam menciptakan luaran yang diinginkan, yaitu suatu aktivitas yang akan ditampilkan dalam festival digital, suatu aktivitas yang: (1) dapat melibatkan interaksi dengan penonton, (2) bersifat *entertaining* dengan menggunakan aspek teatrikal dalam kegiatan daring ini, (3) sekaligus bersifat edukatif karena mahasiswa wajib menerapkan apa yang mereka pelajari ke dalam proyek ini.

Dengan luaran yang seperti itu, serta teknik pelaksanaan workshop yang bergantung pada teknologi digital, mahasiswa juga dilatih untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat memanfaatkan sumber daya digital yang dapat mereka gunakan untuk tugas yang mereka. Mereka pun juga dapat mengembangkan keterampilan digital mereka melalui pemanfaatan sumberdaya digital tersebut maupun melalui pembuatan tugas mereka serta partisipasi mereka dalam Festival Digital. Selain itu, mengingat bahwa proyek ini merupakan satu kolaborasi dengan institusi di luar negeri, dan anggota satu kelompok terdiri dari mahasiswa yang berasal dari dua institusi pendidikan yang berkolaborasi, mahasiswa juga bisa melatih keterampilan berkomunikasi mereka, baik dalam setting personal, maupun dalam “setting professional,” seperti berinteraksi dalam workshop atau berdiskusi dalam membicarakan tugas kelompok mereka,

KESIMPULAN

Makalah ini memaparkan satu proyek di Prodi Inggris, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, UK Petra, yang menerapkan transformasi digital dalam proses pembelajarannya. Awalnya, istilah ini merujuk pada transformasi di bidang bisnis dan industri sebagai dampak dari penggunaan teknologi digital. Dalam perkembangannya, teknologi digital ini juga digunakan dalam bidang lainnya, seperti bidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital, khususnya di perguruan tinggi, mendapat momentum dengan adanya pandemi Covid-19, yang mengubah moda pembelajaran, dari luring menjadi daring. Namun, perubahan ini bukanlah sekedar perpindahan mengajar, dari mengajar di depan kelas menjadi mengajar di depan layar monitor. Di sinilah nampak peranan transformasi digital. Transformasi digital di bidang pendidikan adalah pengintegrasian teknologi digital ke dalam praktik-praktik pedagogi. Integrasi ini diharapkan mampu mengubah praktik-praktik tersebut melalui pendekatan baru yang inovatif agar hasil pembelajaran dapat memenuhi tuntutan zaman, yaitu agar pembelajar mempunyai kemampuan untuk mengembangkan keterampilan digital.

Dari hasil observasi penulis, ditemukan bahwa dalam proyek tersebut, yang juga bisa diambil sebagai satu mata kuliah, dalam satu kelompok kecil, mahasiswa berkolaborasi dengan mahasiswa dari lembaga mitra, yaitu mahasiswa dari [School of Media and Communication, Royal Melbourne Institute of Technology, Australia](#) untuk mendesain satu kegiatan ke dengan memperhatikan aspek kreativitas dan platform digital sebagai ruang ekspresi artistik mereka. Kegiatan yang dibuat oleh masing-masing kelompok, akan ditampilkan dalam satu acara yang bertajuk Festival Digital. Oleh karenanya, proyek ini menggabungkan kreativitas dan keterampilan digital, melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Untuk menghasilkan luaran seperti yang dimaksud, mahasiswa dilatih untuk menumbuhkembangkan kreativitas dan keterampilan digital, sekaligus keterampilan berkomunikasi mereka.

REFERENSI

- Aydin, Hakan. 2021. "A Study of Cloud Computing Adoption in Universities as a Guideline to Cloud Migration." *SAGE Open* 11(3):1-14. doi: 10.1177/21582440211030280
- Bribiesca-Correa, Graciela, dan Guillermo Rodríguez-Abitia. 2021. "Assessing Digital Transformation in Universities." *Future Internet* 13(2):1-16. doi: 10.3390/fi13020052
- Echeberria, Ana L. 2020. *A Digital Framework for Industry 4.0: Managing Strategy*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Espino-Díaz, Luis, Gemma Fernandez-Caminero, Carmen-Maria, Hernandez-Lloret, Hugo Gonzalez-Gonzalez and Jose-Luis Alvarez-Castillo, "Analyzing the Impact of COVID-19 on Education Professionals. Toward a Paradigm Shift: ICT and Neuroeducation as a Binomial of Action." *Sustainability* 12(14): 1-10. doi: 10.3390/su12145646.
- Grandy, Gina. 2010. "Instrumental Case Study." Dalam Albert J. Mills, Gabrielle Eurepos, dan Elden Wiebe (Eds.), *Encyclopedia of Case Study Research, Vol 1*. (hal. 473-475). Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Henderson, Dean. 2020. "Benefits of ICT in Education." *IDOSR Journal of Arts and Management* 5(1): 51-57.
- Klein, Sheri R. 2012. "Introduction." Dalam Sheri R. Klein (Ed.), *Action Research Methods: Plain and Simple* (hal. 1-20). New York: Palgrave Macmillan.
- Kumi-Yeboah, Alex, Anthony Mawuli Sallar, Lydia Kananu Kiramba, dan Yanghyun Kim. 2020. "Exploring the Use of Digital Technologies from the Perspective of Diverse Learners in Online Learning Environments." *Online Learning*, 24(4): 42-63. doi: 10.24059/olj.v24i4.2323.
- Lodico, Marguerite G., dan Katherine H. Voegtle. 2010. *Methods in Educational Research: From Theory to Practice, 2nd ed.* Sanfransisco, CA.: Jossey-Bass
- McErlean, Kelly. 2018. *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling: Creating Immersive Stories across New Media Platforms*. New York: Routledge.

- Peterson, A., Hanna Dumont, Marc Lafuente, dan Nancy Law. 2018. "Understanding Innovative Pedagogies: Key Themes to Analyse New Approaches to Teaching and Learning." *OECD Education Working Papers*, No. 172. Paris: OECD Publishing. doi: 10.1787/9f843a6e-en.
- Redondo, Rebeca P. Díaz, Manuel Caeiro Rodríguez, Juan Jose López Escobar dan Aná Fernandez Vilas. 2020. "Integrating Micro-learning Content in Traditional E-learning Platforms." *Multimedia Tools Applications* 80: 3121-3151. doi: 10.1007/s11042-020-09523-z.
- Rincón-Ussa, Luis Jesús, Yamith José Fandiño-Parra, dan Andrea Margarita Cortés-Ibañez. 2020. "Educational Innovation through ICT-Mediated Teaching Strategies in the Initial Teacher Education of English Language Teachers." *GIST: Education and Learning Research Journal* 21:91-117. doi: 10.26817/16925777.831
- Røe, Yngve, Slawomir Wojniusz, dan Annette Hessen Bjerke. 2022. "The Digital Transformation of Higher Education Teaching: Four Pedagogical Prescriptions to Move Active Learning Pedagogy Forward." *Frontiers in Education* 6:1-6. doi: 10.3389/educ.2021.784701.
- Schallmo, Daniel R. A., dan Christopher A. Williams. 2018. *Digital Transformation Now! Guiding the Successful Digitalization of Your Business Model*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- UNESCO. 2018. *Mobile Learning Week 2018: Skills for a Connected World, Concept Note*. Paris: UNESCO.
- Ustundag, Alp, dan Emre Cevikcan. 2018. *Industry 4.0: Managing the Digital Transformation*. Cham, Switzerland: Springer International Publishing.
- Vargas-Macías, Zulma Liliana, Ariel Adolfo Rodríguez-Hernández, dan Claudia Liliana Sánchez-Saenz. 2020. "Digital Games (Gamification) in Learning and Training: An Approach to Adaptation and Integration in the Classroom." *GIST: Education and Learning Research Journal* 20:171-188. doi: 10.26817/16925777.765
- Williams, Luyanda Dube. 2021. "Concepts of Digital Economy and Industry 4.0 in Intelligent and Information Systems." *International Journal of Intelligent Networks* 2: 122-129. doi: 10.1016/j.ijin.2021.09.002.
- World Economic Forum. 2020. *Schools of the Future: Defining New Models of Education for the Fourth Industrial Revolution*. Cologny/Geneva, Switzerland: World Economic Forum
http://www3.weforum.org/docs/WEF_Schools_of_the_Future_Report_2019.pdf.
- Yin, Robert K. 2018. *Case Study Research and Application: Design and Methods, 6th Ed*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Zain, Sayeda. 2021. "Digital Transformation Trends in Education." Dalam David Baker dan Lucy Ellis (Eds.), *Future Directions in Digital Information* (hal. 223-234). Cambridge, MA: Chandos Publishing.

TRANSFORMASI DIGITAL PEMBELAJARAN SASTRA: STUDI KASUS DI PRODI INGGRIS UNIVERSITAS KRISTEN PETRA

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digitalbisa.id Internet Source	1%
2	www.tandfonline.com Internet Source	1%
3	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	1%
5	kc.umn.ac.id Internet Source	1%
6	century.petra.ac.id Internet Source	1%
7	english.petra.ac.id Internet Source	<1%
8	Submitted to iGroup Student Paper	<1%
9	docobook.com Internet Source	<1%

10	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
11	ojs.mputantular.ac.id Internet Source	<1 %
12	amp.beritasatu.com Internet Source	<1 %
13	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
14	bagisahabat.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off
Exclude bibliography On

Exclude matches Off