



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.8177



**Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia
melalui Pembentukan Kemampuan Berpikir Kritis
dalam Lingkungan *Indigenos***

Sahrul Romadhon*, Mochamad Arifin Alatas, Yulita Herawati*****

*Institut Agama Islam Negeri Madura, **Institut Agama Islam Negeri Madura,

***Institut Agama Islam Negeri Madura

Alamat surel: sahrul@iainmadura.ac.id; marifin@iainmadura.ac.id;
yulitaherawati27@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Kemampuan Berpikir
Kritis,
Indegenos,
Generasi Z,
Era Society 5.0

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan bentuk-bentuk kemampuan berpikir kritis dalam lingkungan indigenos. Hal tersebut digunakan sebagai upaya merevitalisasi pembelajaran bahasa Indonesia pada generasi Z. Untuk menemukan kemampuan berpikir kritis tersebut, peneliti menggunakan teori berpikir kritis Facione yang terdiri dari enam aspek, yaitu interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan *selfregulation*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneltian kualitatif dengan pendekatan *grounded theory*, yakni penarikan secara generalisasi terhadap penerapan sebuah teori, tindakan, atau interaksi. Sementara itu, objek penelitian yang digunakan adalah pertanyaan peserta didik, lagu-lagu dolanan dan anak usia dini, dan permainan tradisional. Hasil dari penelitian ini adalah adanya revitalisasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kemampuan berpikir kritis dalam lingkungan *indegenos* dengan menyesuaikan gaya selingkung karakteristik peserta didik generasi Z untuk menghadapi *Era Society 5.0* yang menempuh pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia pada era society 5.0.

Abstract

Keywords:
Critical Thinking,
Ability,
Indegenous,
Generation Z,
Era Society

The purpose of this study is to find forms of critical thinking skills in an indigenous environment. This is used as an effort to revitalize Indonesian language learning in generation Z. To find these critical thinking skills, the researcher uses Facione's theory of critical thinking which consists of six aspects, namely interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, and self-regulation. The research method used in this study is a qualitative research with a grounded theory approach, namely drawing generalizations on the application of a theory, action, or interaction. Meanwhile, the objects of research used were student questions, pre-school and early childhood songs, and traditional games. The result of this research is that there is a revitalization of Indonesian language learning based on critical thinking skills in an indigenous environment by adjusting the environmental style characteristic of generation Z students to face the Era of Society 5.0 who is taking Indonesian language learning. Through this research, it is hoped that it will contribute to the development of Indonesian language learning in the era of society 5.0.

Terkirim : 25 September 2022; Revisi: 27 Oktober 2022; Diterima: 28 November 2022

PENDAHULUAN

Adanya perubahan secara tiba-tiba karena pengaruh pandemi covid-19 membuat masyarakat mengalami *shock culture* atau gagap budaya. Masyarakat merasa kebingungan tentang apa yang sebenarnya terjadi pada situasi yang sangat berbeda dan tidak biasa khususnya aktivitas dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran. Kondisi tersebut semakin berdampak sistemik hingga pada akhirnya mulai tanggal 16 Maret 2020 pemerintah secara tegas meminta proses pembelajaran beralih dari tatap muka menjadi temu virtual atau sistem daring berskala nasional.

Beberapa bentuk kondisi yang dapat ditemukan di lapangan selama proses pendidikan, antara lain, (a) data Kementerian Ketenagakerjaan 2020 menyebutkan lebih dari 2 juta buruh, dan pekerja formal-informal dirumahkan (Karunia, 2020) sehingga membuat orang tua kesulitan untuk mengoptimalkan pendidikan terbaik bagi generasinya, (b) Kenaikan Hasil Belajar, semua menjadi guru, penerapan pembelajaran selama pandemi berlangsung membuat seluruh lingkungan yang ada di sekitar siswa tiba-tiba menjadi guru orang tua, saudara, tetangga, nenek, kakek, bahkan teman sebaya (Khurriyati, 2021), (c) guru/pendidik/dosen bekerja selama 24 Jam, peserta didik hadir dengan beragam waktu tanpa adanya pemahaman jam kerja formal. Fenomena ini secara tidak sadar disebut dengan istilah *hustle culture*, yakni budaya bekerja terus menerus dengan mengesampingkan waktu istirahat. Intuisi ini terjadi dikarenakan pekerjaan dilakukan di rumah dengan motivasi semboyan “tetap produktif selama di rumah” (Balkeran, A. 2020).

Kegagalan pembelajaran daring ini pada akhirnya menjadi masalah selama pandemi berlangsung. Pembelajaran tipe konvensional yang sering dilakukan berganti dengan sangat mendadak dan tidak diprediksi sebelumnya tanpa adanya persiapan khusus. Setiap individu cenderung fokus pada penyelamatan diri atau sisi humanistik masing-masing agar terhindar dari virus Korona. Adanya berbagai kompleksitas permasalahan tersebut membuat seluruh bagian yang terlibat dalam dunia pendidikan, seperti pembuat kebijakan, sekolah, guru, siswa, dan bahkan orang tua dapat merasakan bahwa untuk menciptakan generasi berpendidikan tidaklah mudah, dibutuhkan kesabaran, ilmu, serta infrastruktur yang memadai agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan sesuai harapan bersama serta negara sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 terkait pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Sehat, Berilmu, Cakap, Kreatif, Mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Namun, sisi lain munculnya berbagai permasalahan yang terjadi saat pandemi pada akhirnya menjadikan manusia lebih kreatif dan inovatif khususnya dalam pesatnya perkembangan teknologi virtual. Berbagai fasilitas penunjang keefektifan dunia pembelajaran bermunculan mulai dari *zoom meeting*, *google classroom*, *E-Learning*, *google meet*, *blog*, *youtube*, *Edmodo*, *moodle*,

schoologi dan media penunjang lainnya. Selain itu, tidak terbatasnya ruang dan waktu membuat instansi-instansi pendidikan saling berlomba mengadakan segala bentuk acara virtual, seperti seminar nasional, konferensi, gelar wicara, diskusi publik, dan acara sejenis webinar lainnya. Setiap narasumber atau pihak-pihak yang berkompeten dari belahan dunia mana pun hampir setiap minggu didatangkan dengan mudah melalui akses virtual. Fenomena transfer ilmu secara langsung ini pengalaman yang luar biasa bagi dunia pendidikan khususnya perkembangan ilmu pembelajaran.

Kemunculan segenap inovasi berupa ekosistem yang terbilang baru tersebut pada awalnya menjadi suka cita bagi masyarakat, namun pada akhirnya membuat menderita dan menjenuhkan. Peserta didik yang sebelumnya mampu mengikuti ritme pembelajaran secara daring, pada akhirnya berharap agar pertemuan tatap muka segera diselenggarakan untuk saling mengenal dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Para pengajar pun demikian, pembelajaran daring menyulitkan melakukan evaluasi diri peserta didik sebab setiap kali ujian dilakukan nilai peserta didik tinggi, sementara itu ukuran tinggi tidaknya nilai belum tentu dapat dipertanggungjawabkan. Hal tersebut membuat setiap insan dunia pendidikan bertanya-bertanya tentang inovasi pembelajaran apa yang paling sesuai dengan kondisi yang terjadi saat ini. Beragam cara telah dilakukan untuk meminimalisir kesenjangan antara pembelajaran tatap muka/luring dengan daring. Segenap inovasi telah dilakukan, namun dari sisi kemajuan evaluasi pembelajaran kemajuan peserta didik tidak dapat serta merta secara mutlak dapat ditentukan. Khususnya terkait dengan karakter (keterampilan dasar) yang dimiliki oleh peserta didik demi bersaing dengan perkembangan mutakhir ekosistem Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkiblat pada era *Industri 4.0* bahkan *Society 5.0*.

Kedua istilah tersebut saling berkaitan satu sama lain. Masing-masing memiliki karakter yang telah menjadi keniscayaan untuk dipersiapkan dengan baik agar generasi masa depan mampu bersaing dengan generasi dunia lainnya. Pertama, *Industri 4.0* telah menjadi konsumsi populer bagi masyarakat dunia bahkan sebelum pandemi datang dan meluluhlantahkan tatanan dunia. Kemunculannya, telah mengacak-ngacak pola tatanan baru (*VUCA*) karena pesatnya perkembangan teknologi digital, seperti *artificial intelligent*, *internet of thing (IoT)* dipadukan dengan pengolahan data (*big data*). Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Profesor Klaus Schwab. Efek perkembangan revolusi *industry 4.0* bagi masyarakat awam dapat secara nyata dirasakan melalui kemunculan ragam bisnis-bisnis baru berbasis digital. Misalnya, *GO-Jek* sebuah perusahaan yang tidak memiliki armada namun tingkat valuasi dua belas kali dibanding Garuda (Budiman, 2019). Aplikasi ini mampu menciptakan lapangan pekerjaan baru berbasis digital bagi masyarakat Indonesia dan pada akhirnya membuat transportasi tradisional harus bertransformasi mengikuti perkembangan era 4.0. Ada pula pada tingkat perbankan, pendidikan, dan jual beli produk, telah melesat dan berevolusi dengan bantuan ponsel pintar. Sebuah era yang pada akhirnya berimbas pada tatanan masyarakat Indonesia.

Belum selesai dengan era 4.0, tepat tanggal 21 Januari 2019, Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe meluncurkan roadmap baru yang lebih humanis, dikenal dengan *super-smart society* atau *society 5.0*. Pada era ini, manusia tidak hanya dijadikan sebagai objek (*passive element*) tetapi berperan aktif sebagai subyek (*active player*) yang bekerja bersama *physical system* dalam mencapai tujuan. Konsep ini lahir sebagai penetralisir revolusi industri 4.0 yang telah mendegradasi peran manusia di masyarakat. Pada era 5.0, peran manusia adalah sebagai pusat pelaksana teknologi. Contohnya, melalui era 5.0 ini dunia pendidikan dapat mengurangi kesenjangan akses keilmuan dengan adanya pertemuan virtual yang menghandirkan berbagi ahli sehingga pemerataan perkembangan ilmu dapat terealisasi. Selain itu, ada pula merdeka belajar melalui saling silang mengikuti pembelajaran di kampus lain bersama dengan peserta didik. Akses keterbukaan dengan pemanfaatan teknologi berdasarkan inovasi-inovasi inilah yang kemudian dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ekosistem pendidikan Indonesia.

Selanjutnya, menurut era *society 5.0* kemampuan yang harus disiapkan agar dapat beradaptasi pada era masa depan adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan kemampuan abad 21 (4C). Tiga kemampuan utama dalam HOTS, yaitu kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berkreasi. Sementara itu, untuk kemampuan abad 21, terdiri dari berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dari beberapa keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) menjadi kemampuan paling utama karena menjadi muara dari kemampuan-kemampuan inovasi lainnya. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga merupakan kemampuan yang tidak akan tergantikan oleh kecerdasan buatan (artifisial) dan robot (Levin, 2018). Sebagai contoh secanggih apapun sebuah teknologi, manusia akan lebih unggul dalam berpikir kritis karena sifat harfiah pola pikir manusia yang selalu berkembang dan tidak statis. Selain itu, kemampuan berpikir kritis pada era *society 5.0* juga membuat peserta didik memiliki pendirian dan kemampuan berpikir logis serta masuk akal. Peserta didik tidak akan serta-merta memercayai sebuah berita tanpa disertai sumber otentik. Bentuk kelebihan lain peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis adalah daya inovasi dan kreativitas diri sebagai bekal menghadapi era 5.0 penuan kebaruaran untuk dapat bersaing di masa depan.

National Association of Colleges and Employers (NACE) tahun 2016 telah mengadakan sebuah survei terkait kemampuan yang paling dibutuhkan dalam pekerjaan kepada 114 pengusaha. Hasil dari survei tersebut menempatkan kemampuan berpikir kritis menduduki peringkat paling penting di antara keterampilan lainnya (Changwong dkk, 2018). Urutan kemampuan yang dibutuhkan dunia kerja dapat diketahui melalui tabel berikut.

Kompetensi	Skor
Berpikir kritis/Memecahkan Masalah	4.7
Profesional/Budaya Kerja	4.7
Kerjasama/Kolaborasi	4.6
Komunikasi Lisan dan Tulisan	4.4
Aplikasi Teknologi	3.9
Kepemimpinan	3.9
Manajemen Karir	3.6

Tabel 1 Kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia kerja menurut NACE

Dengan mengacu pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis telah menjadi kebutuhan pokok bagi peserta didik untuk menghadapi dunia pekerjaan pada era society 5.0. Selain beberapa karakter lain, seperti profesionalitas, kerjasama, komunikasi, penguasaan teknologi, kepemimpinan, dan manajemen. Hal yang membuat kemampuan ini begitu penting kehadirannya karena kemunculan inovasi dan kreativitas yang menyertai kemampuan berpikir kritis bagi generasi Z.

Tanpa disadari, stimulus-stimulus kemampuan berpikir kritis telah terbentuk dari lingkungan alamiah/asli (indigenos) masyarakat sejak dini. Indigenos termasuk dalam keilmuan psikologi yang menyatakan bahwa sebuah pendekatan yang dilihat dari sudut pandang budaya lokal, agar data yang diperoleh asli dalam realitas Indonesia sendiri, sehingga setiap data yang dipaparkan akan berbasis ekologis (Wibowo dan Susanto, 2014). Bentuk-bentuk stimulus berpikir kritis yang hadir di lingkungan indigenos dapat diketahui melalui lagu-lagu tradisional suatu daerah seperti contoh berikut.

*Cublak-cublak **suweng**
Suwenge ting gelenter
Mambu ketundung gudhel
Pak empong lerak-lerak
Sopo ngguyu ndelekakhe
Sir-ir pong dele kopong
Sir-sir pong dele kopong*

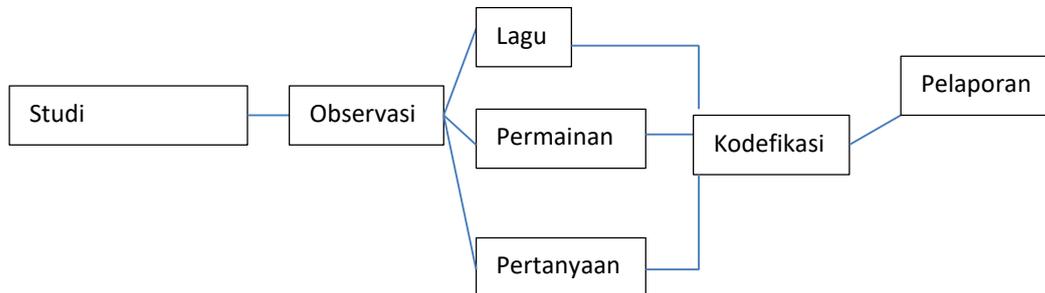
Melalui lagu tersebut terdapat bentuk kemampuan berpikir kritis berupa interpretasi dari kelanjutan susunan lirik yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Bentuk temuan berpikir kritis aspek interpretasi dalam lagu dolanan *cublek-cublek suweng* menjadi satu dari lima aspek berpikir kritis Facione (2015) yang terdiri dari interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan pengendalian diri (selfregulation).

Berdasarkan beberapa paparan korelasi antara pembelajaran bahasa Indonesia pada era pandemi dan kemampuan berpikir kritis yang terdapat dalam lingkungan endigenos. Judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah *Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Pembentukan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Lingkungan Indigenos*. Sementara itu, tujuan yang menjadi dasar berpijak penulis terdiri dari dua indikator, yaitu (a) bentuk pola berpikir kritis dalam lingkungan *indegenos*, (b) Internalisasi pola *indegenos* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam revitalisasi pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan proses pendekatan *grounded theory*. Proses pendekatan *grounded theory* mengarah pada menarik secara generalisasi (apa yang diamati secara induktif)/penerapan sebuah teori, tindakan, atau interaksi berdasarkan pandangan dari partisipan yang diteliti. Sumber data dalam penelitian ini berupa lagu, pertanyaan, dan permainan anak usia dini. Data dalam penelitian ini

berupa lagu, pertanyaan, dan permainan yang terdapat dalam lingkungan indigenos. Data dapat diperoleh dengan melakukan studi pustaka, observasi, dan kodifikasi data. Langkah penelitian ada 4, yaitu (1) studi pendahuluan, (2) observasi, (3) kodifikasi, dan (4) pelaporan. Adapun kerangka konseptual metode penelitian dapat diketahui melalui gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Metodologi Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menghasilkan dua pembahasan penting yaitu 1) bentuk pola berpikir kritis dalam lingkungan *indigenos*, (2) revitalisasi pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan pola *indigenos* bagi generasi Z pada era Society 5.0. Pisau bedah yang digunakan didasarkan pada teori berpikir kritis oleh Facione (2015) yang terdiri dari *interpretation, analysis, evaluation, inference, explanation, dan self regulation*. *Interpretation* berkaitan dengan pemberian kesan terhadap pemahaman dan pengungkapan makna atau pentingnya pengalaman, situasi, data, peristiwa, penelitian, peristiwa, penilaian, konvensi, kepercayaan, aturan, prosedur, atau kriteria. *Analysis* berkaitan dengan identifikasi/penyelidikan secara aktual antara pernyataan, pertanyaan, konsep, deskripsi, atau bentuk lainnya. Hal ini bertujuan untuk menggungkapkan keyakinan, penilaian, pengalaman, alasan, Informasi atau opini. *Evaluation* termasuk dalam proses menilai kredibilitas serta kelogisan pernyataan atau representasi lain yang merupakan gambaran tentang persepsi seseorang, pengalaman, situasi, penilaian, keyakinan, atau pendapat. *Inference* berhubungan dengan identifikasi yang diperlukan untuk menggambarkan simpulan yang masuk akal berdasarkan pembentukan hipotesis, relevansi informasi, data, pernyataan, prinsip, bukti, penilaian, keyakinan, pendapat, konsep, deskripsi, pernyataan atau bentuk-bentuk keadaan yang mewakili lainnya. *Explanation* berkaitan dengan pernyataan hasil penalaran seseorang menggunakan bukti, konseptual, metodologis, pertimbangan kritis dan kontekstual yang menjadi dasar hasil seseorang; dan untuk menyajikan alasan seseorang terhadap argumen yang disampaikan. Terakhir *Selfregulation* adalah pengendalian diri/kesadaran diri untuk memantau perkembangan kognitif berupa tahapan mempertanyakan, mengonfirmasi, memvalidasi, mengoreksi alasan atau hasil dari seseorang. Kelima aspek berpikir kritis tersebut selanjutnya digunakan indikator untuk tujuan penelitian sebagai berikut.

Aspek Pola Berpikir Kritis dalam Lingkungan *Indegenos* Generasi Z

Berdasarkan hasil rilis sensus penduduk (BPS, 2020) yang diterbitkan pada Januari 2021, Indonesia dipastikan berada pada fase bonus demografi yang berarti suatu keadaan di mana penduduk yang masuk usia produktif jumlahnya lebih banyak dibandingkan dengan penduduk usia tidak produktif. Usia produktif yang dimaksud adalah berkisar antara 15—64 tahun. Generasi milenial (25,87%, lahir pada tahun 1981—1996) yang digadang-gadang menjadi poros masa depan Indonesia jumlahnya terlampaui oleh generasi Z (27,94%, lahir pada tahun 1997—2012). Itu artinya, generasi Z pada akhirnya memegang peranan penting untuk laju pertumbuhan masyarakat Indonesia kini dan masa depan.



Gambar 2. Hasil Sensus Penduduk Tahun 2020

Berdasarkan data tersebut, penting kiranya kita menganalisis beragam bentuk-bentuk cara berpikir kritis dalam lingkungan *Indegenos* (asli) generasi Z yang sudah dibentuk di daerah masing-masing. Wujud pembentukan berpikir kritis dapat diketahui dari kegiatan-kegiatan atau kearifan lokal yang berada di tengah-tengah generasi Z. Beberapa temuan kegiatan-kegiatan tersebut antar lain.

Hasil Analisis Pertanyaan-Pertanyaan yang Disampaikan dalam Pembelajaran

Berbagai bentuk pola pertanyaan para generasi Z yang sebelumnya tercermin dalam beberapa pertanyaan yang terdapat dalam pembelajaran matakuliah psikolinguistik. Temuan pertanyaan-pertanyaan ini bersifat alamiah dari hasil kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa. Bentuk-bentuk peradalah sebagai berikut.

No	Contoh Pertanyaan	Temuan
1.	<i>Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh. Saya mau bertanya kepada para pemateri. Tadi sudah dijelaskan tentang perbedaan dari hewan dan manusia. Lalu yang saya tanyakan, bagaimana tanggapan pemateri tentang statement dalam Ilmu logika yang mengatakan bahwa manusia itu adalah binatang yang berfikir?</i>	Melalui sampel beberapa pertanyaan dari peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa pola pertanyaan sudah tidak lagi mengarah pada ranah definisi, pengertian, kegunaan.
2.	<i>Assalamualaikum. Saya mau bertanya pada penyaji kedua. Yang saya sangat tidak mengerti kenapa manusia</i>	Namun lebih kepada aplikatif

<p><i>berbahasa dilandaskan pada hewan? Padahal secara biologisnya manusia dan hewan sangat berbeda. Misalkan hewan jenis primata dan manusia seperti yang disampaikan pemateri. Dan Apa hasilnya dari landasan-landasan biologis tersebut yang berguna pada manusia? Terimakasih. Wassalamu'alaikum</i></p> <p>3. <i>Apakah peningkatan bahasa seseorang akan berbanding balik dengan penimngkata biologisnya ?</i></p> <p>4. <i>Kenapa anak autis yang kita ketahui memiliki masalah dengan mental mampu menguasai bahasa asing dengan cepat?</i></p> <p>5. <i>Nama saya Amilia Siska Dewi. Disini saya ingin menanyakan mengenai faktor pengaruh untuk penyimpanan dan retrival kata. Contoh, ketika sedang presentasi di depan kelas mahasiswa cenderung gugup dan kesulitan dalam mengeluarkan kata-kata padahal dia sudah menyiapkan materi dengan baik. Pertanyaan apakah kondisi adrenalin juga berdampak pada retrival kata? Terimakasih</i></p>	<p>dan hubungannya dengan keilmuaan lain yang berbeda rumpun. Hal tersebut menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa peserta didik cenderung dapat mengolah Informasi setelah Interpretasi terhadap suatu topik disampaikan. Selanjutnya, adanya analisis dari kebenaran Informasi tersebut. Kemudian peserta didik berusaha untuk menyampaikan berusaha untuk menyampai inferensi dari proses analisisnya. Dilanjutkan dengan kegiatan eksplanasi atau penjelasan dari apa yang dipahami. Terakhir, selfregulation menjadi kebiasaan dengan mengungkapkannya menggunakan pertanyaan yang relevan dengan topik tersebut.</p>
---	---

Tabel 2. Lagu-Lagu Daerah dan Permainan yang Diajarkan pada Masa Usia Dini

Contoh sebuah permainan yang populer dan biasa dimainkan oleh anak usia dini atau orang dewasa yaitu permainan *sedang apa?* Permainan sedang apa adalah sebuah permainan yang sudah ada sejak dulu bahkan sampai sekarang masih sering ditemukan dalam pembelajaran-pembalajaran anak usia dini di taman kanak-kanak. Permainan ini dimainkan sambil bernyanyi dengan cara meneruskan kalimat yang disampaikan sebelumnya.

*Sedang apa...? sedang apa...? Sedang apa sekarang? Sekarang sedang apa ... sedang apa sekarang?
Sedang duduk ... sedang duduk ... sedang duduk sekarang ... sekarang sedang duduk ... sedang duduk sekarang ...
Duduk apa Duduk apa ... duduk apa sekarang? Sekarang duduk apa... duduk apa sekarang.*

Apabila dianalisis, lagu permainan *sedang apa?* Merupakan sebuah permainan yang membutuhkan kemampuan berpikir cepat agar dapat meneruskan setiap kalimat yang disampaikan oleh lawan main. Setiap peserta yang mengikuti permainan ini diharuskan memiliki inovasi dibandingkan dengan peserta lain agar dapat memenangkan sebuah permainan. Aspek berpikir kritis yang terdapat dalam permainan ini jika dihubungkan dengan enam aspek yang disampaikan oleh Facione yaitu prinsip interpretasi. Peserta dalam permainan ini diharuskan dengan cepat memberikan kesan secara cepat dan tepat sesuai dengan konteks kalimat dari lawan permainan.

Lirik lagu anak usia dini yang begitu populer adalah *satu-satu*. Apabila dianalisis lagu ini memiliki konsep berpikir berbasis keterampilan berpikir kritis. Bentuk berpikir kritis yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Satu-Satu aku Sayang Ibu... Dua.. Dua juga Sayang Ayah... Tiga-tiga ... Sayang adek kakak...

Satu dua tiga sayang semuanya.

Proses berpikir kritis yang terdapat dalam lagu tersebut termasuk dalam aspek inferensi. Dikatakan demikian karena lirik yang disampaikan menyuratkan tentang suatu simpulan yang logis, dimulai dari yang pertama sayang Ibu, kedua yang Ayah, dan ketiga Sayang adek kakak. Dari beberapa pernyataan tersebut kemudian disimpulkan bahwa 1, 2,3 menjadi sayang semuanya.

Bentuk lain juga terdapat dalam lirik lagu bangun tidur kuterus mandi. Lagu ini menyuratkan sebuah pesan tentang bentuk berpikir kritis. Bentuk berpikir kritis yang dimaksud adalah aspek selfregulation/pengendalian diri.

Bangun tidur kuterus mandi. Tidak lupa menggosok gigi. Habis mandi kutolong Ibu. Membersihkan tempat tidurku.

Disebut sebagai pengendalian diri karena lirik lagu yang dihasilkan menunjukkan sebuah kemandirian individu. Kemandirian yang dimaksud berupa aktivitas-aktivitas pribadi seorang anak yang dimulai dari bangun tidur. Simbol-simbol positif yang ditampilkan pun menunjukkan sikap berpikir kritis yang terpuji.

Contoh lain berupa permainan pada anak usia dini yang menyimbolkan aspek-aspek berpikir kritis adalah permainan modifikasi Menyusun kata ABC lima dasar. Permainan ini dapat dijumpai pada siswa kelas A PAUD dan saat ini lebih berkembang dengan adanya modifikasi penyusunan kata ABCD. Contoh bentuk permainan terdapat dalam akun Youtube Rumah Anak IAIN Madura dengan judul *Permainan Modifikasi Menyusun Kata ABC Lima Dasar*. Bentuk deskripsi permainan bahasa anak tersebut adalah sebagai berikut.

Aturan permainan Menyusun Kosa Kata ABC Lima Dasar

- a. Permainan ini dilakukan dua orang atau lebih.
- b. Peserta memilih kategori (hewan, tumbuhan, nama kota atau yang lain) dalam permainan tersebut.
- c. Setiap peserta mengacungkan jarinya sesuai dengan yang diinginkan.
- d. Perwakilan peserta mengurutkan Kosa Kata ABC diikuti oleh peserta lain untuk menentukan huruf apa yang akan menjadi dasar pada jari terakhir.
- c. Bagi peserta yang telah berhasil menjawab dapat menyusun kosa kata dengan kertas-kertas pilihan huruf abjad yang kemudian disusun menjadi penamaan hewan, binatang, atau nama kota.
- d. Peserta yang tidak dapat menyusun kosa kata dalam permainan mendapat hukuman menyanyikan lagu anak. Selanjutnya, pemenang dalam permainan ini dapat diketahui dari peserta terakhir yang mampu menjawab semua kosa kata berdasarkan huruf abjad yang terpilih.

Apabila dianalisis, melalui permainan tersebut dapat diketahui aspek-aspek kemampuan berpikir kritis melalui tabel berikut.

No	Aspek Berpikir Kritis	Temuan Permainan
1.	Interpretation (interpretasi)	Aspek berpikir kritis interpretasi (pemberikan kesan, pendapat) berupa pemahaman dapat diketahui dari kemampuan cara menyebutkan

2. Analysis (Analisis)	nama-nama kategori berdasarkan awalan huruf yang terpilih. Aspek berpikir kritis (analisis) dapat diketahui dari ketepatan dalam pemilihan huruf-huruf yang tersedia dalam permainan.
3. Evaluation (evaluasi)	Aspek evaluasi dalam bagian berpikir kritis melalui permainan ini tahap kemampuan menilai benar atau salah melalui jawaban. Bagi jawaban yang benar, akan melanjutkan pada tahapan permainan. Sementara itu, apabila tahapan salah, pemain menerima hukuman dengan menyanyi.
4. Inference (inferensi)	Bentuk simpulan yang terdapat pada saat peserta mampu menentukan jenis kategori apa yang digunakan dalam permainan.
5. Explanation (eksplanasi)	Dapat diketahui dari cara peserta saling menjelaskan tata aturan permainan dari awal sampai akhir.
6. Selfregulation (pengendalian diri)	Melalui permainan ini dapat diketahui tentang komitmen setiap peserta ketika mengikuti permainan ini dengan sungguh-sungguh dari awal hingga akhir untuk tujuan memenangkan permainan. Selain itu, adanya sikap sportivitas menunjukkan bahwa ketika permainan tidak tercapai, mereka harus konsekuen menerima hukuman untuk menyanyi.

Tabel 3. Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pola *Indegenos*

Setelah mengetahui tentang pola-pola pembentukan berpikir kritis dalam lingkungan *indegenos*. Pada akhirnya setiap individu khususnya generasi Z secara tidak disadari telah dibentuk secara alamiah oleh sebuah lingkungan asli masing-masing sejak dini. Stillman (2017) menyebutkan tujuh gambaran karakteristik generasi Z yang terdiri dari *figital (asli)*, *fear of missing out FOMO (rasa ingin tahu yang tinggi)*, *hiperkustomisasi (penyesuaian identitas/pemahaman diri/kemerdekaan belajar)*, *terpacu*, *realistis*, *wecomonist (berkelompok)*, dan *do it yourself (mandiri)*. Karakter-karakter inilah yang harus diketahui oleh para pengajar demi mengawal kemampuan aspek berpikir kritis *indegenos* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selanjutnya, hal yang perlu dilakukan untuk menjaga stimulus-stimulus berpikir kritis yang terbentuk dalam lingkungan *indegenos* adalah dengan memberikan perlakuan yang tepat kepada peserta didik untuk tetap menjaga sekaligus terus melatih kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran kreatif (penciptaan) dan inovatif (kebaharuan) yang menunjang di kelas. Beberapa pengalaman lapangan terkait pembelajaran di kelas yang bersumber pada kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut.

Keterampilan Menulis Bertema Kearifan Lokal

Bentuk dari aplikasi kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran menulis, peneliti lakukan dengan memberikan pembelajaran berbasis proyek produk tulisan yang kemudian disampaikan melalui surat kabar, Blog, Jurnal, youtube, Instagram, atau bentuk-bentuk akun media sosial lainnya. Tema-tema yang digunakan tidak perlu menggunakan tema-tema yang jauh dari peserta didik. Pola pemilihan tema cukup berdasarkan lingkungan sekitar (kearifan lokal) tempat tinggal peserta didik. Setelah proses pemilihan tema dilakukan, kemudian dilakukan pola pembimbingan sampai penerbitan produk diselesaikan. Adanya pemilihan tema yang sesuai dengan lingkungan terdekat dengan peserta didik selain dapat memudahkan menggali ide menulis juga dapat menjaga originalitas tulisan serta mengenalkan kearifan lokal lainnya. Selain itu, aspek-aspek berpikir kritis juga dapat dijangkau dan dipraktikkan secara tidak langsung oleh peserta didik. Analisis wujud internalisasi kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut.

No	Langkah Pembelajaran Menulis Produk Jurnalistik	Aspek Berpikir Kritis dan Karakteristik Generasi Z
1.	<p style="text-align: center;">PRAMENULIS</p> <p>Penyampaian Gagasan Kelompok</p> <p>Tanya jawab secara virtual dengan wartawan profesional sebelum menulis kreatif dilakukan.</p> <p>a. Mahasiswa: <i>Setiap media pasti mempunyai visi dan misi. Bagaimana 371ublic371si mengetahui visi dan misi dari setiap media?</i> Jurnalists : <i>Mayoritas visi misi media sepertinya semua sama , memberikan 371ublic371si yang faktual dan akurat, berpedoman UU dan etika jurnalistik</i> Mahasiswa: <i>Namun mengapa seperti media televisi ketika seperti pada saat pilpres penyampaian beritanya lebih condong memihak pak.</i> Jurnalists: <i>Untuk Fani, saya 371ubli untuk televisi bertendensi Kepada salah satu paslon saat pilpres sudah menjadi konsumsi 371ublic, dan masyarakat mulai banyak yang cerdas, tidak dipungkiri, beberapa perusahaan TV dimiliki tokoh yang juga seorang politisi, jadi otomatis lah ya, hehe</i></p> <p>b. Nama: <i>A. Syahidi Thoha saya disini mau bertanya tentang pelanggaran media cetak jurnalistik sebelumnya kita tau bahwa jurnalistik disini diatur oleh undang” akan tetapi dari kebebasan yang diatur undang” tersebut banyak pelanggaran” yang terjadi disana sebut saja majalah tempo 6 bulan yang lalu disana ada foto presiden yang digambarkan tokoh fiksi pinokiyo hal itu tentu merugikan citra seorang persiden, pertanyaan saya mengapa majala tempo yang melakukan pelanggaran tersebut tidak dihukum mereka justru hanya disuruh minta maaf dan knpa bagi pelanggar uut ITE yang saya rasa hanya biasa” saja seperti kasus ahmad dani itu harus dihukum? Itu saja pertanyaan saya kurang lebihnya tetimakasih.</i></p> <p>c. <i>Assalamualaikum pak, saya ingin bertanya. Bagaimana cara wartawan untuk meningkatkan kapasitas media dan profesionalisme. Dan juga meneruskan dari mas Fani Reza, memang kan terkadang pemberitaannya lebih memihak pak,</i></p>	<p>Interpretasi, Kelompok Interpretasi, Evaluasi, Inferensi, eksplanasi, selfregulation. Rasa ingin tahu tinggi</p>

	bukankah itu sudah menandakan adanya ke tidak profesional dalam bekerja?	
2.	<p>Pemilihan Tema Situasi Covid-19 di Sumunep, Tradisi Ramadan di Madura, Wisata</p> <p style="text-align: center;">Menulis</p> <p>3. Judul Pengunjung Rumah Sakit Plak-Plak Wajib Menggunakan Masker, Tradisi Serabi Ramadan di Madura, Cegah Covid-19: Ribuan Santri Al-Amien Preduan Dipulangkan, Tari Muang Sangkal Khas Madura, Desa Panaan Raih Predikat Tercepat Pencairan BLT Dana Desa</p> <p>4. Kerangka Konsultasi Topik, Judul, Kerangka Penulisan Paragraf</p> <p>5. Evaluasi Tata Baku Bahasa Indonesia Pemanfaatan PUEBI, KBBI, Teori</p> <p>6. Pembuatan Blog Pembuatan secara Mandiri dengan dipandu oleh pengajar</p>	<p>Interpretasi, digital, kemandirian, hiperkustomisasi</p> <p>Eksplanasi, digital, kemandirian, hiperkustomisasi</p> <p>Ekplanasi, kemandirian, Evaluasi, kemandirian</p> <p>Interpretasi, mandiri</p>
3.	<p style="text-align: center;">Pascamenulis/Desiminasi</p> <p>7. Unggah Blog/Media Sosial Unggah hasil produk tulisan sebagai bentuk Desiminasi</p>	<p>Pengendalian diri, evaluasi,</p>

Tabel 4. Langkah Pembelajaran Menulis Produk Jurnalistik

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari bentuk pertanyaan, lagu, di lingkungan indigenos, pada akhirnya dapat diketahui bahwa setiap elemen-elemen tersebut mengandung temuan kemampuan berpikir kritis melalui teori *Facione*, yang terdiri dari Interpretasi, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan selfregulation (pengendalian diri). Kelima elemen tersebut telah berada di lingkungan asli para generasi Z dan dalam proses pembentukannya terjadi secara alamiah serta tidak disadari. Padahal, kemampuan berpikir kritis menurut teori *Facione* yang telah terbentuk sejak di lingkungan indigenos dan kehadirannya dapat menyiapkan generasi Z menghadapi Era Society 5.0 yakni sebuah era yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis untuk mengendalikan teknologi. Dari sisi pembelajaran bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan dengan memberikan proyek berbasis kearifan lokal sesuai dengan topik-topik yang berada di lingkungan sekitar sebagai objek pembelajaran. Peserta didik tidak perlu mencari sumber belajar yang tidak terjangkau dari lingkungan sekitar, melainkan dapat menggunakan lingkungan *indeganos* masing-masing. Harapannya, selain kemampuan berpikir kritis dapat diaplikasikan, pengenalan kearifan lokal juga dapat dimanfaatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Balkeran, A. 2020. *Hustle Culture and the Implications for Our Workforce*. (https://academicworks.cuny.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1100&context=bb_etd), (Online), Tesis. New York: City University of New York.
- Budiman, A. 2019. *Kolom Pakar Industri 4.0 vs Society 5.0*. Laman Fakultas Teknik UGM,

- (Online), (<https://ft.ugm.ac.id/kolom-pakar-industri-4-0-vs-society-5-0/>) diakses 10 Oktober 2021
- Changwong, K., Sukkamart, A., & Sisan, B. 2018. Critical thinking skill development: Analysis of a new learning management model for Thai high schools. *Journal of International Studies*, (Online), 11(2), 37-48. doi:10.14254/2071-8330.2018/11-2/3, (https://www.jois.eu/?420,en_critical-thinking-skill-development-analysis-of-a-new-learning-management-model-for-thai-high-schools) diakses 11 Oktober 2021.
- Facione, P. 2015. Update on the critical thinking mindset from Delphi Report principle investigator. (<https://insightassessment.com/wpcontent/uploads/ia/pdf/Delphi-ResearchTable-1-Ideal-Critical-Thinker.pdf>), (Online), diakses 8 Oktober 2021.
- Facione, P. A. 1990. Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction. California Academic Press.
- Karunia, A.M. 23 April 2020. *Dampak Covid-19*, Menaker: Lebih dari 2 Juta Pekerja di-PHK dan Dirumahkan, (Online), (<https://money.kompas.com/read/2020/04/23/174607026/dampak-covid-19-menaker-lebih-dari-2-juta-pekerja-di-phk-dan-dirumahkan>. Kompas.com), diakses 9 Oktober 2021.
- Khurriyati, Y., Fajar, S., Lilik, B.M. 2021. Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa MI Muhammadiyah 5 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Online), Vol. VIII, No.1, (<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/11360/5052>) diakses 11 Oktober 2021.
- Levin, J.S. 2018. Six Steps To Becoming a Master Of Critical Thinking. Forbes.com, (Online), (<https://www.forbes.com/sites/forbescoachescouncil/2018/07/10/six-steps-to-becoming-a-master-of-critical-thinking/?sh=24fa20784875>) diakses 11 Oktober 2021.
- Rahayu, A.D., & Mohammad, S.H. 2021. Sarana Dan Prasarana Dalam Mendukung Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*. (Online), Vol.9, No.1, (<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/38623/34138>), diakses 12 Oktober 2021.
- Stillman, D., & Jonan, S. 2017. *How To Next Generation is Transforming The Workplace*. New York: Harper Business.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksaan Keuangan Republik Indonesia, (Online), (<http://www.jdih.bpk.go.id>), diakses 12 Oktober 2021.
- Wibowo, M.W., & Dwi, Y.S. 2014. Dinamika Dukungan Sosial pada Prestasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Pendekatan Indigenous Psychology. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, (Online), (<https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/230/101>), diakses 10 Oktober 2021.
- Winarti, A. 2020. Implementasi Parenting Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*. (Online), Vol.2, No.2, (<http://ejournal.uicm-unbar.ac.id/index.php/jp3m/article/view/272>), diakses 12 Oktober 2021.