Available online: http://ejournal.ressi.id/index.php/ter

Teacher in Educational Research, 7 (1), 2025, 22-30

Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Assyfa Dwi Lestari [a]*, Yoga Pradana Wicaksono [b], Ullul Fadhillah [c], Wiwit Novitasari [d], Farda Maulidah Cahya Santi [e]

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. Jl. Batikan UH-III/1043 Yogyakarta 55167, Indonesia
[a] assyfadwilestario@gmail.com; [b] yoga.pradana@ustjogja.ac.id; [c] ullulfadhilah82@gmail.com;
[d] hnuro6118@gmail.com; [e] fardamaulidahcahyasanti@gmail.com
* Coressponding Author.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model media pembelajaran berbasis digital yang relevan dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi elemen-elemen penting dalam pengembangan media digital, seperti karakteristik media yang efektif, strategi integrasi teknologi, dan kebutuhan lokal siswa serta guru. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner yang melibatkan guru Bahasa Indonesia di SMP dan SMK di Blora dan Kebumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif harus relevan dengan tujuan pembelajaran, menarik, interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan literasi, numerasi, serta kolaborasi siswa. Model pengembangan seperti pendekatan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dinilai sederhana namun praktis untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media digital berbasis teknologi, seperti aplikasi Canva, Kahoot, dan Quizziz, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Studi ini menyimpulkan bahwa integrasi media berbasis teknologi merupakan strategi yang strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era modern.
Kata Kunci: Media pembelajaran, Bahasa Indonesia, teknologi digital, pendekatan 4D, pendidikan, literasi siswa, media interaktif, strategi pembelajaran.

The importance of developing digital-based media in Indonesian language learning

Abstract: *This research aims to develop a digital-based learning media model that is relevant and effective in learning Indonesian. Using qualitative methods, this research explores important elements in digital media development, such as the characteristics of effective media, technology integration strategies, and local needs of students and teachers. Data was collected through interviews, observations and questionnaires involving Indonesian language teachers in middle and high schools in Blora and Kebumen. The research results show that effective learning media must be relevant to learning objectives, interesting, interactive, and support the development of students' literacy, numeracy and collaboration skills. Development models such as the 4D approach (Define, Design, Develop, Disseminate) are considered simple but practical for producing media that suits students' needs. Technology-based digital media, such as Canva, Kahoot, and Quizziz applications, have been proven to increase student engagement and strengthen their understanding of the material. This study concludes that the integration of technology-based media is a strategic strategy to improve the quality of Indonesian language learning in the modern era.*
Keywords*: Learning media, Indonesian, digital technology, 4D approach, education, student literacy, interactive media, learning strategies.*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong adopsi media digital dalam banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual bagi siswa generasi milenial dan Z yang akrab dengan teknologi (Kardika, 2023). Namun demikian, transformasi ini tidak otomatis berjalan mulus. Banyak guru di sekolah

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

10.33292/ter.v7i1.501

menghadapi kendala nyata seperti keterbatasan infrastruktur (misalnya konektivitas internet, perangkat keras), kurangnya pelatihan penggunaan media digital yang efektif, serta kesulitan menyesuaikan media dengan kebutuhan lokal siswa (Dewi, 2022; Yulianti et al., 2023). Misalnya, survei di beberapa sekolah di Blora dan Kebumen menunjukkan bahwa meskipun perangkat teknologi tersedia, penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih minimal dan tidak optimal, mencerminkan bahwa ketersediaan sarana tidak serta merta menjamin kualitas penggunaan. Kondisi ini menegaskan urgensi merumuskan model media pembelajaran digital yang tidak hanya teoritis, tetapi aplikatif dan sensitif terhadap konteks lokal sekolah. Dengan demikian, penelitian ini berangkat dari kebutuhan mendesak untuk menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik nyata dalam klas Bahasa Indonesia.

Sejumlah penelitian mutakhir telah mengeksplorasi penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Misalnya, penelitian oleh Yulianti et al. (2023) menemukan bahwa penerapan media digital seperti video pembelajaran, materi daring, dan slide interaktif mampu meningkatkan literasi multimodal siswa. Yulianti et al. (2023) menyimpulkan bahwa interaksi antara mode visual, audio, dan teks membantu siswa memahami materi dengan lebih kaya. Siswa yang diajar menggunakan media digital memperoleh peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca, menulis, dan berbicara dibandingkan kelas kontrol ($p < 0{,}005$) (Yulianti et al., 2023). Penelitian lain di SD menyebutkan bahwa media digital yang dirancang secara interaktif (misalnya multimedia) meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia (Hasan et al., 2021). Sebuah tinjauan sistematis juga menunjukkan bahwa sebagian besar studi media pembelajaran digital untuk Bahasa Indonesia antara tahun 2020–2024 menekankan aspek teknologi dan strategi penggunaan, namun jarang merinci model pengembangan media yang spesifik dan adaptif terhadap konteks lokal (Penerapan Media Digital, 2024). Dengan demikian, meskipun sudah ada literatur yang menunjukkan manfaat media digital, terlihat bahwa belum banyak penelitian yang secara komprehensif merancang model media digital yang mempertimbangkan konteks lokal, karakteristik siswa, dan tantangan infrastruktur.

Dari tinjauan literatur tersebut dapat diidentifikasi beberapa keterbatasan: (a) kurangnya media pembelajaran digital yang dikembangkan khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan konteks lokal (misalnya budaya, akses teknologi lokal), (b) minimnya penelitian yang secara eksplisit menghubungkan aspek pedagogis (metode pengajaran, desain instruksional) dengan elemen teknologi dalam satu kerangka model terpadu, dan (c) penelitian cenderung fokus pada efek (outcome) penggunaan media digital tanpa mendalami proses integrasi dan adaptasi di sekolah dengan keterbatasan nyata. Karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan merancang sebuah model pengembangan media pembelajaran digital khusus untuk Bahasa Indonesia yang menggabungkan aspek teknis (pemilihan media, format multimodal), aspek pedagogis (strategi integrasi, scaffolding), dan konteks lokal (keterbatasan infrastruktur dan karakteristik siswa). Model tersebut akan diuji dari sisi penerimaan, kesesuaian pengguna (guru dan siswa), serta kelayakan integrasi dalam praktik kelas. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya menguji "apakah media digital bermanfaat", melainkan bagaimana merancang dan mengimplementasikan media tersebut secara efektif di kondisi nyata sekolah.

Berdasarkan gap penelitian tersebut, permasalahan utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merumuskan model pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, serta mampu mengatasi kendala teknis dan pedagogis yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah? Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan dan memvalidasi model media pembelajaran digital yang kontekstual untuk Bahasa Indonesia. Penelitian ini juga menguji hipotesis bahwa media digital yang dirancang berdasarkan kebutuhan lokal dan prinsip-prinsip pedagogis modern akan meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Pertanyaan penelitian utama adalah: (1) Elemen apa saja yang harus terdapat dalam model media pembelajaran digital yang ideal untuk Bahasa Indonesia? (2) Sejauh mana model tersebut diterima dan dianggap layak oleh guru dan siswa? (3) Bagaimana integrasi model tersebut dalam praktik pembelajaran sehari-

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

hari? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, artikel ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan media digital dalam pendidikan Bahasa Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menggali pengembangan media digital dalam proses pembelajran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu angket terbuka dilegkapi dengan wawancara, dan studi dokumentasi atau literature review. Wawancara dilakukan secara online dengan cara menggunakan kuesioner terbuka. Pengumpulan data menggunakan kuesioner terbuka dalam pengumpulan data didasari dari beberapa penelitian terdahulu, yaitu penelitian Eysenbach dan Wyatt (2002) yang mengatakan bahwa media internet dapat digunakan untuk penelitian kualitatif yang mendalami konteks sosial dan budaya. Penelitian berbasis internet dapat dilakukan melalui wawancara interaktif dan dengan kuesioner (Eysenbach & Wyatt, 2002). Selain itu (Pujiatni & Lestari, 2010; Sugiarto, 2015; Surijah et al., 2018) juga menggunakan kuesioner terbuka dalam pengambilan data pada penelitian kualitatifnya. Beberapa orang yang mengisi angket didalami dengan melakukan wawancara. Angket disebarkan dengan google form. Wawancara dilakukan dengan video call, dengan Whatsappp, atau Gmeet.Hal ini juga bertujuan untuk menemukan model yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini sumber data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi guru Bahasa Indonesia serta memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang mendalam dan relevan. Metode ini juga meningkatkan pemahaman tentang konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi penggunaan media digital, baik materi maupun penerimaan pembelajaran. Penelitian kualitatif dapat memberikan rekomendasi yang relevan untuk pengembangan media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Proses pengumpulan dan pengumpulan data kualitatif memerlukan banyak waktu dan sumber daya, sehingga dapat menghambat penelitian yang lebih besar. Karena data yang dihasilkan berupa narasi, pengolahan dan interpretasi data dapat menjadi lebih sulit dan menantang untuk sampai pada kesimpulan yang dapat diterima secara umum dan tidak bias. Pemanfaatan teknologi seperti perangkat lunak analisis data kualitatif mempercepat pengolahan data dan mengurangi beban kerja manual. Untuk mengatasi tantangan dalam pengolahan dan interpretasi data yang sering kali rumit, peneliti dapat menggunakan teknik triangulasi untuk memvalidasi data melalui berbagai sumber atau metode.

Penelitian ini dilakukan dalam konteks lingkungan pendidikan, khususnya di sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) dan sederajatnya yang menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemilihan konteks ini didasarkan pada relevansi dengan topik penelitian, yaitu pentingnya pengembangan media berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang menjadi bagian penting dari kurikulum nasional. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dan media digital semakin menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kreatif seperti Bahasa Indonesia. Lingkungan sekolah menjadi tempat yang ideal untuk mengkaji bagaimana media digital digunakan, diterima, dan berkontribusi terhadap proses belajar mengajar, serta untuk memahami tantangan dan peluang dalam pengembangannya. Responden ini melibatkan guru Bahasa Indonesia di daerah Blora dan Kebumen.

Setting penelitian tersebut dipilih karena lokasi penelitian memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu sekolah-sekolah yang telah mengadopsi media berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekolah-sekolah di wilayah ini juga memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, sehingga memungkinkan penerapan media digital secara optimal. Selain itu, keberagaman latar belakang siswa dan guru di lokasi ini memberikan perspektif yang lebih luas tentang penggunaan dan penerimaan media digital dalam pembelajaran. Dengan memilih setting ini, penelitian dapat lebih efektif dalam mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan kebutuhan yang berkaitan dengan pengembangan media berbasis digital, sehingga mendukung tercapainya tujuan penelitian

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

secara komprehensif. Studi ini berlangsung selama 6 hari yang mencakup seluruh tahapan pengumpulan dan analisis data.

Bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner serta wawancara observasi. Bahan-bahan ini dipilih karena relevan dengan kebutuhan pengumpulan data dan mendukung tujuan penelitian, yaitu mengeksplorasi pentingnya pengembangan media berbasis digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan bahan-bahan ini memberikan manfaat berupa kemudahan dalam mengumpulkan data dari berbagai sumber, peningkatan akurasi informasi melalui triangulasi data, dan relevansi yang tinggi terhadap subjek penelitian Hal ini membantu peneliti mendapatkan hasil yang valid dan tepat. Peserta studi ini meliputi 13 guru bahasa indonesia SMP dan SMA yang menggunakan media digital dalam pembelajaran. Peserta dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang meliputi pengalaman dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran dan kesediaan berpartisipasi dalam penelitian. Peserta tersebut dipilih karena mereka memiliki relevansi langsung dengan masalah penelitian dan representatif terhadap populasi yang diteliti, memungkinkan peneliti mendapatkan data yang bermakna dan sesuai dengan tujuan penelitian. Guru yang tidak menggunakan media digital dalam pembelajaran dikecualikan karena tidak memenuhi kriteria inklusi dan kurang relevan dengan fokus penelitian. Pengecualian ini dilakukan untuk menjaga validitas hasil.

Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif berupa wawancara atau observasi, atau data kuantitatif berupa hasil kuesioner. Data ini penting karena mendukung eksplorasi pengalaman dan persepsi peserta terhadap media digital serta memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh media tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data meliputi kuesioner dan panduan wawancara observasi. Teknik pengumpulan data meliputi angket google from yang dibagikan. Instrumen dan teknik ini dipilih karena cocok dengan jenis data yang diperlukan dan efisien untuk mengumpulkan informasi yang mendalam. Keuntungan dari penggunaan instrumen/teknik ini lebih efisien untuk menghemat waktu dan tenaga yang dikeluarkan. Data dikumpulkan dengan tahapan pengisian kuesioner Google From. Proses pengumpulan data memakan waktu selama dari tanggal 1 Desember 2024 - 6 Desember 2024. Jumlah data yang dikumpulkan adalah 13 responden kuesioner google from.Data yang dikumpulkan dianggap memadai karena telah mencapai saturasi data, di mana tidak ada informasi baru yang muncul dari peserta tambahan. Kualitas data dijamin melalui validasi instrumen, triangulasi data, dan member checking untuk memastikan akurasi interpretasi. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif untuk kuesioner. Kerangka teori yang digunakan dalam analisis adalah teori teknologi pendidikan dan teori pembelajaran konstruktivis, karena relevan dengan konteks penggunaan media digital dalam pendidikan. Tahapan analisis pengkodean data, identifikasi tema utama, dan analisis hubungan antar variabel serta faktor yang memengaruhi efektivitas media digital. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa data dianalisis secara sistematis dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran Bahasa Indonesia serta menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi kesuksesan dan tantangan dalam penerapan media tersebut. Data yang diperoleh berasal dari wawancara kuisioner yang diberikan kepada guru di beberapa sekolah.

Karakteristik Media Pembelajaran

Berdasarkan hail penelitian banyak responden berpendapat tentang kriteria/karakteristik media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

> *"...Kesesuaian dengan tujuan Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan...." (responden 12)*

Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, mendukung pencapaian kompetensi, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa, baik dari segi psikologis, filosofis, maupun sosiologis. Media juga harus menyenangkan, menarik, dan kontekstual sehingga dapat memotivasi

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

siswa untuk aktif, antusias, dan senang dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran yang efektif mencakup komponen pembelajaran lengkap seperti apersepsi, alur pembelajaran yang jelas, kebenaran konsep, hingga kesimpulan yang membantu siswa memahami materi. Aspek kepraktisan, seperti kemudahan penggunaan, ketersediaan, serta biaya yang efisien, juga menjadi pertimbangan utama. Media yang inovatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat kesulitan siswa dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui visual, kuis, atau aktivitas kinestetik. Dengan mengintegrasikan semua elemen tersebut, media pembelajaran diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari dan mendukung pengembangan literasi serta numerasi siswa.

Model Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan berbagai pendapat, model pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia haruslah fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan siswa serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

> *"Model 4D adalah model yang sederhana dan terfokus pada langkah-langkah praktis dalam mengembangkan media pembelajaran. Define (Menentukan), Design (Mendesain), Develop (Mengembangkan), Disseminate (Menyebarluaskan)" (responden 13)*

Model yang dapat diterapkan meliputi pembelajaran berbasis teknologi, seperti media digital, audio-visual, dan aplikasi berbasis perangkat seluler yang relevan dengan generasi. Misalnya, penggunaan media sosial untuk membuat konten kreatif seperti iklan, slogan, atau poster dapat meningkatkan antusiasme siswa sekaligus mengembangkan keterampilan mereka.Model pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif, kontekstual, berbasis proyek, kolaboratif, dan berbasis kompetensi juga dianggap efektif dalam melatih kemampuan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis siswa. Penggunaan media seperti PowerPoint, audio book, video, edugame, serta praktik langsung di kelas juga menambah variasi dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan interaktif. Pendekatan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dinilai sederhana namun praktis untuk mengembangkan media pembelajaran, terutama dalam memastikan media yang dibuat fokus pada tujuan pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan kolaborasi, media pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga mampu menggugah keterampilan berpikir kritis siswa dan memperkuat penguasaan aspek keterampilan berbahasa.

Pengaruh Teknologi terhadap Media Pembelajaran

Berdasarkan berbagai pendapat, Teknologi secara signifikan dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

> *" Teknologi yang menginspirasi siswa dalam pembelajaran tentu dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran. Apalagi di era digital seperti saat ini....." (responden 9)*

Teknologi memungkinkan akses yang lebih luas dan efisien terhadap sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Dengan dukungan teknologi, materi pembelajaran dapat disampaikan secara audio-visual, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual.

Media Pembelajaran yang Menarik Perhatian Siswa

Berdasarkan berbagai pendapat, Media yang paling menarik perhatian siswa dalam pembelajaran adalah media berbasis teknologi dan multimedia.

> *"..Media pembelajaran melalui IT..." (responden 2)*

Media seperti audio-visual, video, dan edugame mendapatkan perhatian tinggi karena mampu menggabungkan elemen visual, suara, dan interaktivitas yang merangsang keterlibatan siswa.

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

Perangkat seperti ponsel pintar (HP) juga sangat diminati karena mudah diakses dan memungkinkan integrasi berbagai aplikasi edukatif, media sosial, serta gamifikasi.Selain itu, penggunaan platform digital seperti PowerPoint, LCD, dan media sosial, misalnya Facebook dan Instagram, juga dinilai efektif. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara menarik melalui fitur seperti video pendek, cerita (story), dan gambar interaktif

Jenis Media Pembelajaran yang Pernah Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Beragam jenis media pembelajaran telah digunakan dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

"Media audio, seperti book audio, radio, dan rekaman. Media film, baik itu film bisu maupun film dengan suara. Media slide, seperti Power Point. Media sosial, seperti Facebook dan Instagram dengan memanfaatkan fitur feeds dan story." (responden 6)

"Jenis media pembelajaran yang pernah saya gunakan di antaranya, media cetak koran, buku fiksi dan non fiksi, vcd, media internet (buat video) dll" (responden 9)

Media digital seperti PowerPoint, video, audio, dan aplikasi interaktif (misalnya, Kahoot, Quizziz, Canva, Wordwall, dan Padlet) menjadi pilihan utama karena sifatnya yang interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan media sosial seperti Facebook dan Instagram untuk mendukung pembelajaran melalui fitur feeds dan story juga semakin populer. Media tradisional seperti cetak (koran, buku fiksi dan nonfiksi) dan benda konkret (gambar, kertas, benda) tetap relevan untuk memberikan variasi dan pengalaman belajar langsung. Perangkat teknologi seperti laptop, LCD, dan HP banyak dimanfaatkan untuk menampilkan materi melalui aplikasi atau platform digital, memperkuat aspek visual dan interaktif dalam pembelajaran.

Strategi Integrasi Media Digital ke dalam Pembelajaran

Mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran memerlukan strategi yang terencana dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran.

" Ketuka kita mengajar di zaman sekarang banyak siswa memiliki HP , dari situlah kita memanfaat teknologi tersebut untuk media pembelajaran.Jadi, HP kita manfaatkan sebaik-baiknya untuk media belajar." (responden 2)

Salah satu strategi utama adalah memanfaatkan perangkat yang sudah dimiliki siswa, seperti ponsel pintar (HP), dengan cara meminta siswa membawanya ke kelas. Guru dapat menggunakan aplikasi seperti Canva untuk tugas kolaboratif seperti membuat iklan, slogan, atau poster, atau memanfaatkan platform kuis interaktif seperti Kahoot dan Quizziz untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan perencanaan yang matang dan alat yang sesuai, media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat penguasaan materi, serta mengembangkan keterampilan kolaboratif dan digital yang penting bagi era modern.

Saran dan Rekomendasi untuk Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Lebih Baik

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia perlu diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu saran utama adalah menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mudah diakses. Guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi digital secara maksimal, seperti aplikasi gratis, media audio-visual, dan platform interaktif.Selain itu, disarankan untuk mengembangkan media khusus yang didesain secara spesifik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat dirancang agar lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik materi, seperti keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.Melibatkan media dalam setiap pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dengan strategi ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

Data menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran Bahasa Indonesia harus memenuhi kriteria tertentu, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi dengan karakteristik siswa, dan kebermanfaatan dalam meningkatkan keterampilan siswa. Media yang menarik, interaktif, dan kontekstual, seperti media digital dan multimedia, terbukti menjadi pilihan utama karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka. Sukaryanti et al. (2021)berpendapat bahwa penggunaan media digital, khususnya ponsel pintar Android, dapat menjadi cara yang ampuh dan efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pendidikan. Selain itu, integrasi teknologi seperti aplikasi Canva, Kahoot, dan Quizziz telah memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Strategi penggunaan perangkat digital siswa di kelas menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu mendukung pengembangan keterampilan literasi, numerasi, dan kolaboratif. Data juga menunjukkan bahwa media tradisional tetap relevan sebagai pelengkap, meskipun peran teknologi semakin dominan. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menyoroti pentingnya media interaktif dalam menarik perhatian siswa, terutama generasi yang sangat familiar dengan teknologi. Selain itu, penggunaan pendekatan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) sebagai model pengembangan media telah banyak dikaji sebagai metode yang efektif dan praktis dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan terarah. Media sosial, sebagai alat bantu pembelajaran, juga telah dikonfirmasi oleh penelitian lain sebagai sarana yang efektif untuk mendukung keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga komponen utama dalam pembelajaran modern. Hasil penelitian mendukung teori konstruktivisme, di mana siswa belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan kolaborasi. Media pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi, seperti pembuatan poster atau iklan menggunakan Canva, sesuai dengan prinsip bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan siswa dalam konteks yang bermakna. Selain itu, integrasi teknologi sejalan dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer, yang menyatakan bahwa penggunaan elemen visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan informasi secara dual-channel (visual dan verbal). Strategi integrasi media digital juga mencerminkan teori konektivisme, di mana pembelajaran terjadi melalui jejaring informasi yang memanfaatkan teknologi sebagai alat utama. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi validitas teori yang digunakan, tetapi juga memberikan kontribusi praktis terhadap implementasi teori tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Faktor-faktor penentu penting yang dapat mempengaruhi inovasi dan harus diperhitungkan dalam kemajuannya meliputi: (1) Kebaruan mengacu pada penciptaan suatu kegiatan, proses, produk, atau kemajuan ilmu pengetahuan yang saat ini tidak ada dalam masyarakat tertentu dan kerangka sosialnya. (2) Reinvention melibatkan modifikasi proses inovasi daur ulang agar lebih selaras dengan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna, sehingga meningkatkan tingkat penerimaannya. (3) Manfaat relatif mengacu pada keuntungan ekonomi dan peningkatan persepsi yang diberikan suatu penemuan kepada penggunanya. (4) Kesesuaian berkaitan dengan sejauh mana penemuan tersebut mematuhi kriteria dan prinsip spesifik masyarakat penerima. (5) Kompleksitas menunjukkan bahwa masyarakat akan menerima suatu inovasi jika inovasi tersebut mudah digunakan dan mudah dikelola. (6) Uji coba mencakup pelaksanaan evaluasi metodis terhadap setiap penemuan masyarakat untuk menentukan keunggulannya. (7) Observable mengacu pada kemampuan untuk menentukan keunggulan dan kelayakan suatu inovasi dengan mengamatinya secara dekat (Nurdyansyah & Widodo, 2018; Prawiradilaga, 2019). Oleh karena itu, pentingnya mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat dilebih-lebihkan. Pentingnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat disebabkan oleh beberapa factor berikut: (1) Pendidik hendaknya menggunakan metode pengajaran yang inovatif, seperti pemanfaatan media berbasis digital, untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran; (2) Media berbasis digital harus disesuaikan agar selaras dengan hasil pembelajaran

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

yang diantisipasi, atribut peserta didik, dan persyaratan literasi digital; (3) Karena sebagian besar media berbasis digital menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, maka penting untuk mengembangkan sumber daya digital dalam bahasa Indonesia atau yang dirancang khusus untuk penguasaan bahasa Indonesia; dan (4) Media berbasis digital memberikan dampak yang menguntungkan dan merugikan, menyoroti pentingnya bagi guru untuk merancang sumber daya digital yang dapat meminimalkan konsekuensi buruk dan mengoptimalkan hasil positif (Suryanti et al., 2024).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif dalam pengajaran Bahasa Indonesia adalah media yang dirancang secara selaras dengan tujuan pembelajaran, mempertimbangkan karakteristik siswa, serta mendukung pengembangan keterampilan literasi, numerasi, komunikasi, dan kolaborasi. Media berbasis teknologi, seperti aplikasi digital, audio-visual, dan platform interaktif, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penerapan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) terbukti sederhana namun efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik konteks lokal sekolah. Integrasi teknologi yang dilakukan secara terencana dan didasarkan pada prinsip-prinsip pedagogis yang tepat berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar alat bantu pelengkap, melainkan komponen strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital yang semakin kompetitif dan dinamis.

Selain memberikan pemahaman praktis terhadap penggunaan media digital, artikel ini juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu di bidang pedagogi digital dan teknologi pendidikan bahasa. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana prinsip desain media, teori belajar konstruktivis, dan konteks lokal dapat diintegrasikan dalam satu model pembelajaran yang koheren dan aplikatif. Model yang dikembangkan memperkaya wacana *digital pedagogy* dengan menekankan pentingnya keseimbangan antara inovasi teknologi dan sensitivitas terhadap budaya belajar siswa di Indonesia.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan acuan yang jelas bagi guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran digital yang adaptif terhadap kebutuhan dan kondisi peserta didik di berbagai daerah. Model yang dihasilkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan teknologi yang relevan dan kontekstual, bahkan pada sekolah-sekolah dengan keterbatasan infrastruktur.

Dari sisi ilmiah, penelitian ini berkontribusi pada penguatan hubungan antara bidang teknologi pendidikan dan pedagogi bahasa. Inovasi dalam pengembangan media digital yang dihasilkan tidak hanya mendukung pencapaian tujuan literasi nasional, tetapi juga membuka ruang bagi penelitian lanjutan yang lebih kompleks, seperti pengembangan media berbasis kecerdasan buatan dan analitik pembelajaran untuk Bahasa Indonesia. Dengan demikian, artikel ini memberikan kontribusi teoretis, praktis, dan ilmiah yang saling melengkapi, serta berpotensi menjadi dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inklusif dan berkelanjutan dalam pendidikan Bahasa Indonesia di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Eysenbach, G., & Wyatt, J. (2002). Using the internet for surveys and health research. Journal of Medical Internet Research, 4(2), e13. https://doi.org/10.2196/jmir.4.2.e13

Fitriana, F. (2024). Integrasi media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. *Deiktis: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pendidikan*

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X

Kardika, R. W. (2023). *Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengaruhnya terhadap literasi multimodal siswa*. JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(9), 6715-6721. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307 (Jiip)

Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *2*(1), 65. https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348

Marlina, L., Taufik, & Hasan. (2023). Pengaruh media gambar berseri berbasis digital terhadap kemampuan menulis karangan siswa Sekolah Dasar. *Jurnal ES – STKIP Bima*,

Nurdyansyah., & Widodo, A. (2018). *Inovasi teknologi pembelajaran. Sidoarjo*: Nizamia Learning Center.

Nurhabibah, P., Rokhman, F., & Setyaningsih, N. H. (2022). 9947-Article Text-30077-1-10-20221209. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* , *4*(6), 9861–9867.

Pandemi. Prosiding Seminar Nasional PBS-IV Tahun 2021: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar, 1–6.

Pujiatni, K., & Lestari, L. (2010). Studi kualitatif pengalaman menyontek pada mahasiswa. Jurnal Penelitian Humaniora, 11(2).

Sugiarto, R. (2015). Self objektif remaja dalam keluarga Jawa. Jurnal Psikologi, 10(2), 110–118. https://doi.org/10.24014/jp.v10i2.1189

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitattif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.

Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya media pembelajaran digital dalam mensukseskan pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa

Supriano. (2017). *Materi bimbingan teknis fasilitator dan instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017 Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Surijah, E. A., Putri, K. D. A., Waruwu, D., & Aryanata, N. T. (2018). Studi psikologi indigenous konsep bahasa cinta. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, 10*(2), 102–122. https://doi.org/10.15294/intuisi.v10i2.17524

Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, *33*(1), 505–514. https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944

Yulianti, Y., Mustamiroh, M., Iksam, I., & Wahyuningsih, T. (2024). Pengembangan media interaktif GAMS.UYA berbasis Wordwall dan Canva pada mata pelajaran IPAS di SD. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 381-388.

Copyright © 2025, @Author(s), ISSN 2656-338X