

## Efektivitas Media Digital terhadap Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa

Raegiva Zahra Nursabila \*<sup>1</sup>

Euis Nopianingsih <sup>2</sup>

Ichsan Fauzi Rachman <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Siliwangi

\*e-mail: [243403111158@student.unsil.ac.id](mailto:243403111158@student.unsil.ac.id)<sup>1</sup>, [243403111181@student.unsil.ac.id](mailto:243403111181@student.unsil.ac.id)<sup>2</sup>,  
[ichsanfauzirachman@unsil.sch.id](mailto:ichsanfauzirachman@unsil.sch.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa. Namun, partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa masih tergolong rendah karena metode pengajaran tradisional yang tidak lagi sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media digital dalam meningkatkan partisipasi siswa melalui pendekatan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital seperti Kahoot, Quizizz, Padlet, Canva, YouTube, dan Podcast terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media ini tidak hanya menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, media digital memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa dalam mengakses serta menyampaikan materi pembelajaran. Namun, penerapan media ini tidak lepas dari berbagai tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur, akses internet yang tidak merata, rendahnya literasi digital guru, serta potensi distraksi dari penggunaan teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan berkelanjutan dan dukungan kebijakan pendidikan yang mendorong integrasi teknologi secara efektif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan praktis bagi guru dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran bahasa di era digital.

**Kata kunci:** Media Digital, Pembelajaran Bahasa, Partisipasi Siswa, Teknologi Pendidikan

### Abstract

The development of digital technology has brought great changes in the world of education, including in language learning. However, student participation in language learning is still relatively low due to traditional teaching methods that are no longer suitable for the characteristics of the digital generation. This research aims to examine the effectiveness of digital media in increasing student participation through a literature study approach. The result show that digital media such as Kahoot, Quizizz, Padlet, Canva, YouTube, and Podcast are proven to be able to increase students motivation and active involvement in the learning process. These media not only make learning more interesting, but also support the development of listening, speaking, reading, and writing skills. In addition, digital media provides flexibility for teachers and students in accessing and delivering learning materials. However, the application of this media cannot be separated from various challenges, such as limited infrastructure, uneven internet access, low digital literacy of teachers, and potential distraction from the use of technology. Therefore, continuous training and education policy support that encourages effective integration of technology are needed. This research is expected to be a practical reference for teachers and policy makers in improving the quality of language learning in the digital era.

**Keywords:** Digital Media, Language Learning, Student Participation, Educational Technology

### PENDAHULUAN

Revolusi teknologi digital telah mengubah wajah pendidikan secara fundamental, termasuk dalam pendekatan pembelajaran bahasa. Di era modern ini, keterlibatan aktif peserta didik menjadi faktor penentu utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Namun demikian, berbagai hasil pengamatan di kelas menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran bahasa masih berada pada tingkat yang memprihatinkan, dengan mayoritas siswa menunjukkan sikap pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berbagai temuan penelitian mengungkap fakta yang cukup memprihatinkan mengenai tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa. Berdasarkan penelitian (Ariyanti & Hariyono, 2022), persentase siswa yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran hanya

mencapai kurang dari setengah jumlah peserta didik, persentase siswa yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran hanya mencapai kurang dari setengah jumlah peserta didik. Hal ini menunjukkan perlunya strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian lain mengidentifikasi bahwa penyebab utama masalah ini adalah ketidaksesuaian antara metode pengajaran tradisional yang masih dominan digunakan dengan karakteristik belajar generasi masa kini yang telah terbiasa dengan lingkungan digital (Damayanti & Nuzuli, 2023). Situasi ini tentu menjadi tantangan besar bagi para pendidik untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih relevan.

Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi semakin dikenal sebagai pendidikan berbasis media digital. Media digital mengacu pada media elektronik yang beroperasi menggunakan kode digital serta perangkat komputer atau laptop. Perangkat ini berfungsi untuk menginterpretasikan data biner menjadi informasi yang dapat diakses dan digunakan oleh pengguna. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat pengolah informasi, tetapi juga sebagai sarana penyimpanan materi dalam format digital melalui perangkat lunak.

Media pembelajaran digital menyediakan cara untuk menyampaikan materi dengan memanfaatkan sumber-sumber digital, di mana informasi disimpan dalam bentuk digital dan disajikan melalui layar monitor. Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran digital di kelas melibatkan perangkat seperti komputer, laptop, LCD, dan proyektor untuk menyajikan materi secara efektif. Hal ini menjadikan media digital sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik, membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas. Dengan kondisi yang bersifat fleksibel, dapat memberikan keleluasan bagi guru maupun siswa. Hal ini juga akan berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa.

Lebih dari sekedar transformasi teknologi, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa mencerminkan perubahan mendasar dalam pendekatan pendidikan, dari yang sebelumnya bersifat pasif dan satu arah menjadi interaktif dan berpusat pada peserta didik. Dalam pendekatan modern ini, siswa tidak lagi hanya penerima informasi, melainkan sebagai subjek aktif yang berperan dalam proses konstruksi pengetahuan. Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan melibatkan siswa secara langsung.

Dalam pembelajaran bahasa, media digital memainkan peran penting karena pembelajaran bahasa menuntut keterampilan yang bersifat dinamis, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk mengakses beragam konten yang interaktif dan autentik, seperti video, podcast, animasi, serta aplikasi berbasis permainan. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya diajak memahami bahasa secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam konteks komunikasi nyata yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa secara signifikan.

Media digital juga mendukung pendekatan pembelajaran yang bersifat personal dan diferensiatif. Artinya, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan adanya platform digital yang memiliki fitur adaptif, pembelajaran dapat lebih inklusif dan merespon kebutuhan individual siswa di kelas yang heterogen.

Namun demikian, pemanfaatan media digital juga memerlukan perhatian terhadap berbagai aspek non-teknis. Salah satu tantangan utama adalah menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan keterampilan sosial, emosional siswa. Jika tidak digunakan secara bijak, media digital justru bisa menimbulkan distraksi atau menurunkan kualitas interaksi antar individu dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mahir dalam mengoperasikan teknologi, tetapi juga mampu merancang strategi pembelajaran yang integratif, menyenangkan, dan tetap menumbuhkan kolaborasi serta komunikasi antar peserta didik.

Dengan mempertimbangkan dinamika tersebut, penting bagi para pendidik dan pemangku kebijakan untuk memahami secara menyeluruh bagaimana media digital dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran bahasa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang mendalam mengenai potensi, strategi, serta tantangan penggunaan media digital

dalam mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga dapat menjadi rujukan praktis dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan bahasa di era digital.

Partisipasi dapat diartikan sebagai kontribusi yang diberikan seseorang dalam suatu kegiatan. Sedangkan menurut (Tiasuti et al., 2024) dalam (Erina Ratnaning Tiasuti et al., 2024:182) partisipasi adalah keterlibatan seseorang secara nyata serta aktif dalam melakukan sebuah aktivitas yang memerlukan pemikiran dan perasaan untuk disumbangkan dengan memberikan kritikan, gagasan, dan ide-ide menarik dalam menjalankan kegiatan.

Media digital seperti platform interaktif (Quizizz, Kahoot), alat desain (Canva), dan konten video (YouTube), dan lainnya sebenarnya menyimpan potensi besar sebagai solusi inovatif. Beberapa lembaga pendidikan yang telah menerapkan media digital dalam proses belajar mengajar melaporkan adanya perubahan positif pada tingkat antusiasme peserta didik. Tampak jelas bahwa siswa menunjukkan respon yang lebih antusias ketika materi pelajaran disampaikan melalui media yang lebih hidup dan melibatkan interaksi langsung.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran bahasa yang dibantu media digital mengalami beberapa kendala. Lebih dari setengah pendidik mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran mereka, mencerminkan kebutuhan mendesak untuk pelatihan berkelanjutan dan dukungan yang efektif (Wahyuni et al., 2024) dan menurut (Hilmi & Hasaniyah, 2023) tidak semua siswa ikut serta aktif dalam menggunakan media digital. Hal tersebut karena fasilitas jaringan internet yang tidak memadai.

Penelitian ini dilakukan bukan tanpa sebab, terdapat beberapa pertanyaan penting yang harus dijawab. Bagaimana sebenarnya penggunaan media digital dapat memengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa? Jenis media apa yang paling efektif digunakan untuk menarik keterlibatan siswa? Serta apa saja tantangan yang dihadapi oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam penerapannya?

Dengan menelaah secara mendalam dari berbagai sumber literatur, penelitian ini mencoba memahami sepenuhnya bagaimana media digital bisa digunakan secara efektif untuk pembelajaran bahasa. Diharapkan suguhan penelitian ini dapat membantu bagi para guru sebagai panduan praktis, ketika hendak memilih dan menerapkan media digital yang paling cocok dengan metode pembelajarannya.

Pada intinya, besar harapan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran bahasa di era serba digital ini. Baik itu memberikan saran praktis yang bisa langsung diterapkan oleh para tenaga pendidik, maupun dengan menyumbangkan pemikiran yang akan berguna bagi para pembuat kebijakan di dunia pendidikan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pustaka digunakan untuk menyelidiki efektivitas media digital terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa.

Studi pustaka dilakukan karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber sastra yang relevan, seperti artikel jurnal, buku, dan makalah penelitian tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang manfaat dan tantangan penggunaan media digital dalam pengaturan pendidikan.

Studi Pustaka dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menjangkau berbagai temuan empiris dan konseptual dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan di Indonesia. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memanfaatkan data sekunder yang telah divalidasi dalam konteks nyata kelas-kelas di sekolah, sehingga tetap memungkinkan pencapaian pemahaman mendalam tentang efektivitas dalam media digital dalam meningkatkan partisipasi siswa. Penelusuran literatur yang terfokus pada konteks pendidikan nasional juga penting untuk menyesuaikan hasil kajian dengan kondisi asli, seperti ketersediaan infrastruktur digital dan tingkat literasi teknologi para guru serta siswa.

Metodologi studi ini juga memungkinkan para peneliti untuk mengidentifikasi tren baru dalam penggunaan media digital sebagai alat bantu belajar bahasa. Misalnya, penggunaan aplikasi

berbasis teknologi, platform e-learning, dan lunak interaktif telah banyak diadopsi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa.

Selain itu, penelitian juga dapat menyajikan berbagai temuan terkait efektivitas media digital dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan perbandingan untuk membandingkan berbagai ukuran efektivitas media digital dengan peningkatan partisipasi mahasiswa yang telah dibahas dan diimplementasikan oleh penelitian sebelumnya. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan setiap pendekatan dan memberikan panduan tentang cara terbaik memanfaatkan media digital untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa.

Penelitian ini juga mengelompokkan media digital berdasarkan fungsi utamanya dalam proses pembelajaran, seperti sebagai sarana penyampaian materi, alat evaluasi pembelajaran, serta media untuk aktivitas kolaboratif. Dengan pendekatan ini, analisis dapat dilakukan secara lebih terfokus terhadap kontribusi masing-masing media dalam mendorong partisipasi aktif siswa. Sebagai contoh, media interaktif seperti Kahoot atau Quizizz cenderung efektif dalam meningkatkan respons siswa pada sesi kuis atau latihan soal, sementara platform seperti Canva lebih menonjol dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas saat mengerjakan tugas menulis. Penyesuaian media dengan jenis keterampilan berbahasa yang ingin ditingkatkan menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran digital yang tepat sasaran.

Meskipun pendekatan studi pustaka memiliki keterbatasan tertentu, seperti keterbatasan dalam mengontrol variabel dan kurangnya data spesifik dari situasi tertentu. Namun penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan yang berharga tentang konsep penggunaan media digital dalam pengembangan pembelajaran bahasa dan dampaknya dalam meningkatkan partisipasi siswa di era pembelajaran digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Efektivitas Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran berbasis media digital dapat dimanfaatkan baik dalam proses pembelajaran maupun hasil pembelajaran, tak terkecuali pada pembelajaran bahasa. Pelajaran bahasa baik itu berbentuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bahasa Arab, dan Bahasa Daerah sudah umum diajarkan di berbagai jenjang pendidikan.

Dalam pembelajaran bahasa, penggunaan media digital dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa dan mengurangi keterbatasan proses belajar, seperti ruang dan waktu (Suryanti et al., 2014). Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pengajaran bahasa sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik dengan menggunakan teknologi digital yang tepat (Kardika et al., 2023).

Menurut Gagne dan Briggs (1979) dalam (Haizatul Faizah, 2024), mengartikan instruction atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis. (Dr. Tri Wiratno & Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., 2014). (Nur & Sofi, 2019) Apabila seseorang mempunyai kompetensi bahasa (language competence) yang baik, maka peserta didik diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan.

Terdapat empat kompetensi dasar berbahasa, yang harus dipelajari dan dikuasai oleh setiap peserta didik:

1. Keterampilan menyimak, keterampilan ini merupakan keterampilan dini dan mendasar. Menyimak adalah kemampuan seseorang dalam menangkap dan memahami setiap kalimat yang dilontarkan orang lain. Kemampuan berbahasa ini penting dalam efektivitas komunikasi, karena dengan kemampuan menyimak yang tidak baik akan membuat pesan yang disampaikan mudah disalahartikan. Menurut Sari (2016) Dengan keterampilan menyimak yang baik, individu dapat menghindari kesalahan komunikasi yang sering terjadi

akibat kurangnya perhatian terhadap pesan yang disampaikan. Kegiatan menyimak yang terstruktur dapat membantu siswa membangun pemahaman yang kuat terhadap isi pesan. Dalam konteks pembelajaran digital, materi audio visual dapat dimanfaatkan untuk memperluas pemahaman menyimak, karena siswa dapat mengulang bagian tertentu sampai mereka benar-benar memahami maknanya.

2. Keterampilan berbicara adalah kapasitas seseorang dalam mengeluarkan bunyi berupa lisan dengan menggunakan artikulasi jelas dan tata bahasa yang tepat. Kata yang dikeluarkan isinya mewakili perasaan, ide, bahkan pendapat terhadap orang lain. Keterampilan yang satu ini sangat erat kaitannya dengan bahasa lisan. Keterampilan berbicara yang baik harus dikuasai oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa, sebagai media untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan. Dengan bantuan media digital, siswa dapat berlatih keterampilan berbicara melalui video pembelajaran interaktif, rekaman suara, atau presentasi digital. Aktivitas ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide secara lebih bebas dan percaya diri tanpa tekanan langsung dari sekitar.
3. Keterampilan membaca, berbeda dengan kemampuan sebelumnya yakni bicara yang erat kaitannya dengan bahasa lisan, membaca berkaitan erat dengan pemahaman seseorang dalam memahami bahasa secara tertulis. Menurut Solchan T.W. (2009:66) dalam (Hapsari, 2019), membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan *melek huruf*. Melek huruf disini bermakna bahwa siswa dapat mengubah dan melafalkan lambang bunyi tulis menjadi bunyi bermakna. Selanjutnya, kemampuan membaca berada di tingkat satu kali lebih tinggi jika mengubah dan melafalkan lambang bunyi tulis menjadi bunyi bermakna disertai pemahaman, tahap ini dikenal dengan *melek wacana*. Teknologi digital memudahkan siswa untuk mengakses berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi, yang dapat dipilih sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan mereka. Ini memungkinkan kegiatan membaca menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan, serta dapat memperluas kosa kata siswa secara signifikan.
4. Keterampilan menulis, kegiatan ini merupakan kegiatan yang dinilai lebih sulit dibandingkan dengan kemampuan berbahasa lainnya. Hedge (1992:3) dalam (Anatasya et al., 2017) menyatakan bahwa dalam kegiatan menulis dituntut kemampuan kognitif yang tinggi, pengetahuan yang luas, dan kepekaan menulis. Oleh sebab itu, walaupun seseorang telah terampil berbahasa misalnya berbicara belum tentu dia dapat menulis. Dalam lingkungan digital, keterampilan menulis dapat dikembangkan melalui aktivitas menulis blog, membuat catatan pembelajaran, atau menulis esai dalam platform kolaboratif. Kegiatan menulis seperti ini memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide-ide mereka secara kreatif dan terstruktur, serta membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat tertulis.

Guna mencapai empat kompetensi tersebut, tidak terlepas dari bagaimana peran guru dalam melakukan kewajibannya. Guru harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar mengontruksikan substansi materi pelajaran dari banyaknya informasi yang disebabkan perubahan kondisi sosial (Harianja et al., 2022).

Sebagai guru yang dituntut kreatif, media digital bisa gunakan sebagai alat yang paling ampuh digunakan pada era digital ini. Terlebih siswa zaman sekarang banyak yang mengalami kecanduan bermain gadget, dan guru bisa memanfaatkan media digital untuk bisa kembali membangkitkan rasa antusiasme dan semangat belajar dalam diri siswa. Mulai dengan menyediakan materi dan evaluasi yang tidak monoton. Banyak media digital tersaji, yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa.

Media digital juga memungkinkan guru untuk melakukan penyesuaian pembelajaran secara real-time, berdasarkan respon siswa selama proses belajar. Hal ini membuat interaksi menjadi lebih dinamis, di mana guru dapat mengevaluasi dan mengubah pendekatan tanpa harus menunggu hasil akhir. Misalnya, dengan menggunakan kuis digital atau forum diskusi interaktif, guru dapat langsung melihat sejauh mana pemahaman siswa dan merespons kebutuhan belajar mereka secara cepat.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan (Sundari & Prasetya, 2024) menunjukkan bahwa penerapan platform game-based learning "Kahoot" dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa

kelas IV B SDN Pegirian II/495 Surabaya. Tercatat bahwa sebanyak 80% siswa aktif menjawab pertanyaan kuis dan terlibat dalam diskusi setelahnya, partisipasi siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (hal. 121). Hal ini dikarenakan hal-hal yang berbau teknologi, berhasil menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di atas mengindikasikan bahwa, penggunaan media pembelajaran digital terbukti berhasil meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa dan juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif, menantang, dan tidak terkesan membosankan.

### **Jenis Media Digital yang Paling Efektif untuk Pembelajaran Bahasa**

Berdasarkan kajian literatur dari berbagai penelitian baru-baru ini, mengungkapkan bahwa integrasi pembelajaran dengan teknologi, yakni pemanfaatan media digital memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran bahasa. Berbagai penelitian menyimpulkan hasil yang sama bahwa penerapan teknologi pendidikan yang tepat dapat membuat pengalaman belajar yang lebih dinamis, partisipatif, dan tentunya relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kebutuhan akan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik telah mendorong guru untuk menggunakan berbagai jenis media digital yang mampu merangsang minat belajar siswa. Di tengah tantangan rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa, media digital mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses belajar.

Platform interaktif seperti Quizizz dan Kahoot, cukup umum digunakan dalam pembelajaran bahasa. Dalam penelitian yang dilakukan Wardani (2017:203) dalam (Permana, 2022) merujuk bahwa pembelajaran berbasis game berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Metode *game based learning* memiliki nilai lebih, karena adanya fitur gamifikasi membuat siswa menjadi antusias untuk belajar dengan sensasi seperti sedang bermain game. Aplikasi ini lebih condong digunakan untuk evaluasi dibandingkan penyampaian materi.

Selain meningkatkan semangat belajar, penggunaan platform berbasis kuis ini juga membantu guru dalam memantau pemahaman siswa secara real-time. Dengan fitur hasil kuis yang langsung muncul setelah siswa menjawab, guru dapat segera mengetahui materi mana yang masih belum dipahami oleh sebagian besar siswa. Hal ini memungkinkan adanya penyesuaian strategi mengajar secara cepat dan efisien.

Media kolaboratif seperti Padlet juga menunjukkan hasil yang signifikan. Padlet merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan ruang kolaborasi virtual bagi pengguna. Dalam dunia pendidikan, khususnya pengajaran bahasa, alat ini menunjukkan manfaat yang luar biasa karena kemampuannya untuk mengembangkan keterampilan bahasa melalui berlatih kemampuan menulis berbasis kolaborasi teks, meningkatkan pemahaman membaca melalui kumpulan materi, dan mengembangkan kosakata melalui konten multimedia.

Pernyataan ini selaras dengan hasil penelitian (Fitriani, 2021) penerapan aplikasi Padlet dalam pembelajaran menulis teks eksposisi sangat baik, ditunjukkan dengan data observasi sebesar 47%. Sebesar 48% menunjukkan baik dan sebesar 5% menunjukkan cukup, dalam penerapan aplikasi Padlet.

Selain memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara tertulis, Padlet juga mendorong terbentuknya interaksi sosial di dunia maya antar siswa. Siswa dapat saling menanggapi dan memberikan umpan balik terhadap tulisan teman-temannya. Ini menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan empati, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

Aplikasi kreatif seperti Canva juga terbukti membawa dampak positif pada pengembangan keterampilan produktif. Penelitian (Cahyani & Hindun, 2024) menunjukkan bahwa 97,1% peserta didik merasakan dampak positif penerapan media digital canva dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Canva memberikan kemudahan bagi siswa dalam membuat karya visual yang komunikatif. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya melatih kemampuan bahasa, tetapi juga belajar menyusun informasi secara sistematis dan menarik. Proses ini secara tidak langsung

membentuk keterampilan presentasi yang dibutuhkan dalam berbagai situasi akademik dan sosial.

Sumber belajar digital seperti Media Podcast dan YouTube, berkontribusi penting dalam pengembangan keterampilan reseptif. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani et al., 2023) menyatakan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penerapan media *Podcast Spotify* dinilai sangat efektif dalam proses penyampaian materi dan bisa digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring. Youtube juga terbukti efektif digunakan dalam kemampuan menyimak cerita karena dapat memberikan motivasi dan pengalaman baru dalam belajar (Nugroho, 2020).

Kedua media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan fleksibel, karena siswa bisa mendengarkan atau menonton ulang materi kapan saja sesuai kebutuhan. Podcast dan video edukatif juga mempermudah siswa dalam memahami intonasi, pelafalan, serta konteks penggunaan bahasa dalam situasi nyata, sehingga mendekatkan mereka pada pemakaian bahasa yang alami dan komunikatif.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pentingnya pemilihan media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran spesifik. Selain itu, keberhasilan implementasi tetap tergantung pada faktor internal maupun eksternal seperti kompetensi digital guru, ketersediaan infrastruktur yang memadai, dan desain pembelajaran yang tepat.

Diperlukan juga perencanaan yang matang agar setiap media digital yang digunakan dapat selaras dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan pemilihan media dengan karakteristik peserta didik, serta mempertimbangkan kesesuaian materi dengan format digital. Dukungan dari pihak sekolah dalam hal penyediaan perangkat dan pelatihan bagi guru juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi media digital secara menyeluruh.

### **Tantangan Penerapan Media Pembelajaran Digital**

Meskipun penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa, memberikan timbal balik positif dengan hasil yang efektif. Namun dalam proses praktiknya terdapat beberapa tantangan, yaitu:

1. Tantangan utama bersifat teknis (infrastruktur), dimana jaringan internet yang tidak stabil dapat mengganggu proses berjalannya pembelajaran. Hal ini menjadi hambatan para siswa dalam mengakses media yang diberikan sebagai penunjang pembelajaran. Akibatnya, partisipasi siswa akan menurun karena merasa mereka tertinggal dan tidak dapat mengikuti dinamika pembelajaran. Menurut teori Difusi Inovasi Rogers, ketersediaan infrastruktur merupakan kunci utama dalam adopsi teknologi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan dan memperbaiki infrastruktur jaringan internet di sekolah-sekolah, terutama di daerah-daerah terpencil, agar siswa dapat mengakses sumber belajar secara optimal (Chernetsov et al., 2022). Selain itu, kurangnya ketersediaan perangkat keras seperti laptop atau tablet di kalangan siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Ketimpangan akses ini membuat pengalaman belajar menjadi tidak merata, terutama bagi siswa dari latar belakang ekonomi kurang mampu. Dukungan dari pihak sekolah, pemerintah, dan sektor swasta menjadi sangat krusial untuk menghadirkan solusi yang konkret, seperti penyediaan fasilitas TIK secara kolektif maupun program pinjam pakai perangkat.
2. Tantangan yang bersifat behavioral (distraksi), banyak siswa yang teralih dengan berselancar di media sosial dan bukannya fokus pada pembelajaran. Menurut penelitian penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu konsentrasi siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk membuat pendekatan yang memungkinkan siswa menghindari distraksi ini dan meningkatkan fokus mereka selama proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah mengintegrasikan teknologi dengan cara yang lebih terarah, memberi siswa kesempatan untuk menggunakan media sosial sebagai alat pembelajaran yang efektif. Faktor lingkungan belajar yang tidak kondusif, seperti kebisingan atau kurangnya pengawasan di rumah saat pembelajaran daring, juga memperbesar kemungkinan distraksi. Untuk itu, penting bagi guru untuk merancang aktivitas belajar yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan berbasis tujuan agar siswa tetap termotivasi mengikuti alur pembelajaran meskipun dari jarak jauh.

3. Selanjutnya, keterampilan akan digital guru terbatas. Hal ini memerlukan pelatihan guru dan kebijakan sekolah yang menunjang, pelatihan yang tepat dan kebijakan yang mendukung sangat penting untuk meningkatkan keterampilan digital guru, sehingga mereka dapat mengatasi tantangan dalam penerapan media digital secara efektif (Rahmawati et al., 2022). Pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital guru dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara optimal (Rakasiwi et al., 2024). Banyak guru masih merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Hal ini diperparah dengan kurangnya dukungan teknis saat terjadi kendala teknologis di Tengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, selain pelatihan rutin, keberadaan tim pendamping teknologi di sekolah juga penting agar guru memiliki sumber bantuan cepat Ketika menghadapi masalah teknis. Inisiatif berbasis komunitas guru berbagi praktik baik juga dapat menjadi salah satu strategi peningkatan kompetensi secara berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa telah memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa. Media digital tidak lagi sekedar pelengkap, melainkan telah menjadi instrument utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital saat ini. Penggunaan berbagai jenis media seperti platform kuis berbasis game (Quizizz, Kahoot), aplikasi kolaboratif (Padlet), alat visual (Canva), serta konten audio-visual (YouTube, Podcast), telah terbukti mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam dalam setiap tahapan kegiatan berbahasa, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis.

Media digital secara substansial membantu mentranfromasi pendekatan pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah menjadi lebih partisipatif. Dalam konteks pembelajaran bahasa, hal ini sangat penting karena keterampilan berbahasa membutuhkan pelibatan aktif siswa untuk dapat berkembang secara maksimal. Selain memberikan variasi metode pembelajaran, media digital juga memungkinkan terjadinya personalisasi dalam proses belajar. Siswa dapat belajar sesuai dengan tempo dan gaya belajar masing-masing, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan bermakna.

Namun, penerapan media digital dalam proses pembelajaran bahasa tidak terlepas dari sejumlah tantangan yang harus diantisipasi. Tantangan teknis seperti keterbatasan infrastruktur digital, konektivitas internet yang belum merata, serta akses terhadap perangkat teknologi masih menjadi kendala yang serius, terutama di wilayah-wilayah yang secara geografis atau ekonomi tergolong tertinggal. Selain itu, gangguan perilaku seperti distraksi dari penggunaan media sosial, serta rendahnya literasi digital siswa juga berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas media digital apabila tidak diimbangi dengan strategi pengelolaan pembelajaran yang tepat.

Dari sisi pendidik, keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi dan menyusun pembelajaran berbasis digital menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pelatihan profesional dan pendampingan yang berkelanjutan. Guru memegang peran sentral sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran digital yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga berlandaskan pada prinsip pedagogi yang kuat. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital harus menjadi prioritas dalam kebijakan pendidikan, baik melalui program pelatihan reguler, pengembangan komunitas belajar guru, maupun penyediaan dukungan teknis di lingkungan sekolah.

Untuk memastikan keberhasilan penerapan media digital secara optimal, dibutuhkan kolaborasi lintas sektor antara sekolah, pemerintah, komunitas pendidikan, dan bahkan pihak swasta. Upaya peningkatan fasilitas teknologi, pengembangan kurikulum digital, serta penyusunan kebijakan yang mendukung integrasi teknologi ke dalam sistem pendidikan harus dilakukan secara sinergis dan berkelanjutan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tentang hubungan media digital dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga menawarkan implikasi praktis yang dapat dijadikan acuan bagi para guru, kepala sekolah,

pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan. Media digital, jika diterapkan dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang tepat, berpotensi besar menjadi katalisator transformasi pendidikan bahasa di Indonesia yang lebih progresif, relevan, dan berdaya saing global.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, D., Yanti, F. W., Mellenia, R., Refa Angreska, Putri, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2017). *Pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar*. 1–9.
- Ariyanti, I., & Hariyono, D. S. (2022). *Students ' Engagement dalam Proses Pembelajaran Daring Melalui Lesson Study pada Mata Kuliah Kalkulus Integral*. 06(01), 824–836.
- Cahyani, A., & Hindun, H. (2024). *Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK*. 4(1).
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). *EVALUASI EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DALAM PENGAJARAN METODE PENDIDIKAN TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR*. 5(1), 208–219.
- Dr. Tri Wiratno, M. A., & Drs. Riyadi Santosa, M.Ed., P. D. (2014). *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial*. 1–19.
- Fitriani, Y. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI PADLET DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI*. 4(1), 1–15.
- Haizatul Faizah, R. K. (2024). *Belajar Dan Pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Hapsari, E. D. (2019). *Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa*. 20(1), 10–24.
- Harianja, P., Purba, C. A., Prasetya, K. H., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Balikpapan, U., & Digital, L. (2022). *EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA SISWA SMP BUDI SETIA PASCA PANDEMI COVID-19*. 439–449.
- Hilmi, M., & Hasaniyah, N. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab*. 488–496.
- Nugroho, S. (2020). *UPAYA PENERAPAN MEDIA YOUTUBE DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK UNSUR CERITA LISAN*. 2(1), 47–52.
- Nur, H. G., & Sofi, Y. (2019). *CORRELATIONAL STUDY OF STUDENTS' SPEAKING COMPETENCE AND WRITING COMPETENCE AND THE IMPACT IN STUDENTS' PERFORMANCE IN ENGLISH*.
- Permana, N. S. (2022). *GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE* Natalis. 22(2), 313–321.
- Rahmawati, D., Kustandi, C., Novianti, R., & Nabila, S. (2022). *Pelatihan Kecakapan Digital Guru Untuk Membangun Kreativitas Dalam Pembelajaran Pada Guru SD Di Kecamatan Pulo Gadung dan Duren Sawit Kota Jakarta Timur*. 3(2), 67–74.
- Rakasiwi, S., Lestiawan, H., Agustina, F., & Sinaga, D. (2024). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Animaker Untuk Guru dan Dosen Pada PPMULTINDO*. 4(3), 27–32.
- Ramadhani, J. S., Firmansyah, M. B., & Wilujeng, I. T. (2023). *Pemanfaatan Podcast Spotify sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 135–143.
- Sundari, S., & Prasetya, B. (2024). *MENINGKATKAN PARTISIPASI PESERTA DIDIK MELALUI GAME-BASED LEARNING "KAHOOT" PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. 5, 115–126.
- Tiastuti, E. R., Maruti, E. S., Budiarti, M., Putri, W. S., Guru, P., Dasar, S., & Madiun, U. P. (2024). *Efektivitas Penerapan Learning Management System Berbasis Moodle Terhadap Partisipasi Belajar Siswa MIN 01 Kota Madiun*. 7(2), 181–190.
- Wahyuni, S., Zaim, M., Thahar, H. E., Susmita, N., Bahasa, I. K., Padang, U. N., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2024). *REVOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL: " MEMBUKA PELUANG DAN MENANGANI TANTANGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA "*. 15(1), 51–66.