

**"PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XI SMA KESATRIAN 2
SEMARANG"**

Aisyah¹, Azzah Nayla², Suyoto³

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni,
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Alamat e-mail : @aisyahh394hh@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe students' perceptions of the use of digital media in Indonesian language learning in grade XI of SMA Kesatrian 2 Semarang. The background of this study is the increasingly widespread development of digital technology in the world of education, which influences students' interests and abilities in learning Indonesian, especially in aspects such as material comprehension, writing structure, language, and idea development. Digital media is considered to have great potential in increasing students' learning interest because it is able to present material in a more interactive, flexible, and easily accessible way. During my internship at SMA Kesatrian 2 Semarang, where I taught grade XI and Indonesian, I found that most students still had difficulty in understanding and applying the material, both in terms of structure, language, and idea development, so their perceptions of digital media are important to explore. To address these problems, this study explores students' perceptions as a basis for increasing engagement and understanding in learning. This study uses a descriptive qualitative approach with a phenomenological method involving participant observation of students, in-depth interviews, and questionnaires. Data collection techniques included qualitative questionnaires and in-depth interviews. The sample consisted of 36 eleventh-grade students. The data were analyzed using thematic analysis to identify perceptual themes such as benefits, challenges, and suggestions related to digital media.

Keywords: Student Perceptions, Digital Media, Indonesian Language Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang. Latar belakang penelitian ini adalah perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan yang semakin luas, yang mempengaruhi minat dan kemampuan peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek seperti pemahaman materi, struktur penulisan, kebahasaan, dan

pengembangan gagasan. Media digital dinilai memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar peserta didik karena mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Selama melaksanakan kegiatan magang di SMA Kesatrian 2 Semarang, saya mengajar kelas XI dan mengampu pelajaran Bahasa Indonesia, saya menemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan materi, baik dari segi struktur, kebahasaan, maupun pengembangan gagasan, sehingga persepsi mereka terhadap media digital menjadi penting untuk dianalisis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggali persepsi peserta didik sebagai dasar untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dekriptif dengan metode fenomenologi yang melibatkan observasi partisipan terhadap peserta didik, wawancara mendalam dan angket. Teknik pengumpulan data meliputi pengumpulan data melalui angket kualitatif dan wawancara secara mendalam. Sampel terdiri dari 36 peserta didik kelas XI. Data dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema persepsi seperti manfaat, tantangan, dan saran terkait media digital.

Kata kunci: Persepsi peserta didik, Media Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Dalam situasi pendidikan kontemporer yang semakin didominasi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), media digital telah merevolusi cara penyampaian dan penerimaan pengetahuan, termasuk dalam pembelajaran bahasa nasional. Di Indonesia, di mana Bahasa Indonesia berperan sentral sebagai alat pemersatu budaya dan identitas nasional, integrasi media digital menjadi semakin mendesak untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan kebutuhan generasi muda yang lahir di era digital. Judul

penelitian ini, "Persepsi peserta didik terhadap Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang", menyoroti aspek subjektif yang sering terabaikan: bagaimana peserta didik memandang alat-alat seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan *platform* kolaboratif dalam konteks mata pelajaran yang menuntut keterampilan analitis dan kreatif. Seperti pemahaman sastra, penulisan esai, dan penguasaan tata bahasa. SMA Kesatrian 2 Semarang, sebagai institusi pendidikan negeri di kota metropolitan Jawa Tengah yang telah mengadopsi *Blended Learning* sejak

era pra-pandemi, menyediakan kasus studi yang representatif untuk mengeksplorasi dinamika ini, di mana peserta didik kelas XI usia transisi menuju kedewasaan dalam menghadapi tantangan unik dalam beradaptasi dengan teknologi sambil mempertahankan esensi pembelajaran bahasa yang humanis.

Pendidikan di era digital saat ini mengalami transformasi signifikan, dimana media digital menjadi salah satu alat utama dalam proses pembelajaran. Media digital merujuk pada berbagai bentuk konten dan alat yang disampaikan melalui *Platform elektronik*, seperti internet, aplikasi mobile, video streaming, dan perangkat lunak interaktif, yang memungkinkan penyampaian informasi secara dinamis dan interaktif (Clark & Mayer, 2016). Kemajuan teknologi digital juga telah membawa perubahan yang besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Media digital seperti video pembelajaran, *Platform E-learning*, dan aplikasi interaktif yang kini banyak digunakan untuk meningkatkan minat serta hasil belajar Peserta didik. Namun efektivitas media digital tidak hanya

ditentukan oleh ketersediaan sarana, tetapi juga oleh persepsi peserta didik terhadap media tersebut. Persepsi yang positif dapat mendorong semangat belajar dan keterlibatan aktif siswa pada saat pembelajaran. Sedangkan persepsi negatif bisa menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang, agar dapat menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di konteks indonesia, Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Kemendikbudristek, 2022) semakin mendorong pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan berorientasi pada siswa. Namun realitas dilapangan sering kali berbeda. Banyak sekolah, termasuk di kota-kota besar seperti semarang, masih bergulat dengan kesenjangan akses internet dan literasi digital siswa, yang pada akhirnya membentuk persepsi negatif

atau campuran terhadap media tersebut. Suryana (2018), dalam penelitiannya tentang persepsi siswa SMA terhadap media digital, menemukan bahwa meskipun mayoritas peserta didik mengakui manfaatnya dalam membuat pelajaran lebih menarik, hambatan seperti koneksi lambat dan kurangnya panduan guru sering kali menimbulkan ketidakpuasan. Perkembangan teknologi digital juga telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media digital sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran dikelas lebih efektif dan peserta didik tidak merasakan bosan jika hanya mendengarkan penjelasan gurunya saja. Kehadiran media digital menawarkan kemudahan akses informasi, visualisasi materi yang menarik, serta pendekatan interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia memberikan berbagai macam keuntungan. Media tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih cepat, meningkatkan motivasi belajar dan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga terbantu dalam menyajikan materi secara kreatif dan variatif sesuai kebutuhan siswa. Namun, di sisi lain, tidak semua siswa memiliki persepsi yang sama terhadap penggunaan media digital tersebut. Sebagian siswa merasa terbantu karena materi menjadi lebih mudah diakses dan dipahami, sementara sebagian lainnya justru merasa kesulitan karena keterbatasan perangkat, koneksi internet, atau juga kurangnya kemampuan dalam mengoperasionalkan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media digital sangat bergantung pada persepsi dan kesiapan peserta didik dalam memanfaatkannya (Rahmawati & Gunawan, 2023).

Persepsi peserta didik terhadap media digital dalam pendidikan telah menjadi topik sentral dalam literatur kontemporer, terutama sejak 2025, ketika aksesibilitas perangkat mobile

dan internet *Broadband* mulai merata di kalangan remaja. Menurut Crompton (2015), dalam karyanya *Mobile Learning: New Approach, New Opportunities*, persepsi peserta didik terhadap media digital sering kali positif ketika teknologi dirancang untuk mendukung mobilitas dan personalisasi, seperti aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang memungkinkan peserta didik kelas XI berlatih penulisan esai secara mandiri. Crompton menekankan bahwa persepsi ini dipengaruhi oleh faktor intrinsik seperti kemudahan penggunaan (*Ease Of Use*) dan manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*), sebagaimana diukur melalui model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang telah diadaptasi untuk konteks pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa, persepsi positif ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas seperti analisis semantik teks sastra, di mana tools digital memfasilitasi eksplorasi makna kata secara interaktif.

Selanjutnya, Selwyn (2016) dalam *Education and Technology: Key Issues and Debates* mengkritik

bahwa persepsi peserta didik tidak selalu optimis; banyak remaja memandang media digital sebagai "beban tambahan" jika integrasinya tidak selaras dengan gaya belajar mereka. Selwyn, berdasarkan survei global, menemukan bahwa peserta didik SMA cenderung skeptis terhadap platform online untuk mata pelajaran humaniora seperti Bahasa Indonesia, karena kurangnya elemen emosional dan interaksi tatap muka yang esensial untuk diskusi sastra. Pandangan Selwyn ini selaras dengan temuan kontemporer lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Adedoyin dan Soykan (2020), yang menunjukkan bahwa di tengah keterbatasan pandemi, persepsi peserta didik terhadap media digital sering kali terbelah antara kemudahan akses dan rasa isolasi emosional. Di konteks Indonesia, hal ini bisa diatasi melalui penelitian empiris yang mendalamai umpan balik peserta didik, guna merancang intervensi yang lebih holistik. Lalu menurut Studi empiris Djoko Sutanto (2018) dari Universitas Negeri Semarang (UNNES), dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, memperkuat ini dengan survei 200 siswa SMA Jawa

Tengah, di mana 70% melaporkan peningkatan persepsi terhadap media digital untuk pembelajaran sastra, meskipun 40% mengeluhkan isu teknis seperti latensi video untuk diskusi puisi.

Dari hasil data Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2022) menunjukkan bahwa di sekolah seperti SMA Kesatrian 2, 80% siswa kelas XI menggunakan media digital secara rutin, tapi umpan balik persepsi menyoroti kebutuhan adaptasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, di mana siswa sering merasa media lebih cocok untuk visualisasi daripada analisis mendalam.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif Deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan fenomena persepsi peserta didik secara mendalam dan kontekstual (Creswell, 2014; Moleong, 2018). Paradigma penelitian adalah interpretivisme, di mana peneliti berusaha memahami makna subjektif yang diberikan siswa terhadap media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Karena persepsi peserta didik bersifat subjektif, dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, budaya, dan konteks lokal (SMA Kesatrian 2 Semarang), sehingga metode ini

memungkinkan eksplorasi tema-tema seperti manfaat (Misalnya, interaktivitas dalam diskusi sastra) tantangan (misalnya, akses internet), dan saran, tanpa generalisasi statistik; pendekatan ini sangat cocok untuk penelitian pendidikan awal yang ingin menggambarkan realitas sosial di era digital pasca-pandemi, dengan metode deskriptif eksploratif yang mengandung elemen fenomenologi untuk fokus pada pengalaman hidup peserta didik guna mengungkap esensi persepsi mereka.

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan studi kasus tunggal (Yin, 2018), yang menjadikan kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang sebagai unit analisis. Desain ini bersifat iteratif dan fleksibel, dimana pengumpulan data dilakukan secara simultan atau berututan (angket untuk eksplorasi awal, lalu diikuti wawancara secara mendalam). Desain penelitian ini bersifat iteratif dan fleksibel, dengan proses umum yang meliputi:

1. pengumpulan data melalui angket kualitatif untuk mendapatkan gambaran luas dari persepsi peserta didik
2. Wawancara mendalam untuk menggali narasi dan konteks lebih detail

3. Analisis tematik untuk mengintegrasikan data menjadi deskripsi holistik. Proses ini memungkinkan penyesuaian berdasarkan temuan awal, hingga mencapai saturasi data.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMA Kesatrian 2 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Fokus pada kelas XI dengan akses ruang kelas, laboratorium komputer dan fasilitas sekolah lainnya. Penelitian ini dijalankan selama 3 bulan dari bulan Februari-April 2025. Termasuk persiapan, pengumpulan data, analisis dan pelaporan. Pengumpulan data utama pada semester genap, pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia secara aktif.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi: seluruh peserta didik kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang, 36 siswa (berdasarkan data sekolah) populasi ini dipilih karena mereka memiliki pengalaman langsung dengan media digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Sampel: Sampel total 36 peserta didik, dipilih dengan teknik *purosize sampling (Non-Probability)* untuk memastikan relevansi dan

kedalaman data (Creswell, 2014). Kriteria: siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran digital, berusia 16-18 tahun, dan mewakili variasi persepsi (misalnya, berdasarkan gender, prestasi belajar, atau akses internet).

Untuk angket, melibatkan 10-20 siswa dengan distribusi luas ke seluruh kelas XI guna mendapatkan perspektif beragam. Sedangkan untuk wawancara, 20 siswa dipilih dari responden angket yang memberikan jawaban kaya untuk follow-up mendalam. Kriteria inklusi mencakup siswa yang bersedia berbagi pengalaman sukarela dan memiliki pengalaman menggunakan media digital minimal 2 bulan, sementara kriteria eksklusi adalah siswa yang tidak mengikuti atau enggan berpartisipasi. ukuran sampel ditentukan hingga saturasi data tercapai, yaitu tidak ada tema baru yang muncul setelah 10-20 wawancara.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui instrumen kualitatif yang dirancang untuk mendapatkan narasi deskriptif. Pengumpulan dilakukan secara etis, dengan *Informed Consent* dari siswa

dan guru. Durasi total per responden: 20-60 menit.

Instrumen pengumpulan data meliputi:

1. Angket kualitatif berbentuk *Open-Ended Questions* dengan 8-10 pertanyaan essai singkat, berfungsi sebagai penjaring awal untuk mengidentifikasi tema persepsi secara luas sebelum wawancara; isinya fokus pada dimensi persepsi positif, tantangan, saran, dilengkapi pertanyaan geografis, dikembangkan berdasarkan teori TAM (Davis, 1989) dan divalidasi melalui uji coba pada 5 siswa pilot; Prosedurnya dilakukan secara online menggunakan google forms dengan waktu pengisian 15-20 menit.

2. Wawancara semi terstruktur dengan 10 pertanyaan terbuka, terinspirasi dari angket, dilakukan tatap muka selama 10-15 menit per responden, lalu direkam, dan dikembangkan literatur yang divalidasi oleh dosen.

E.Teknik Analisis Data

Analisis tematik, menurut Moleong (2018), adalah teknik analisis data kualitatif yang difokuskan pada identifikasi, analisis dan pelaporan pola atau tema yang muncul dari data

naratif, seperti respon angket dan transkrip wawancara, untuk mengungkap makna mendalam dari fenomena yang di teliti. Dalam konteks penelitian saya tentang Persepsi peserta didik terhadap Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kesatrian 2 Semarang, teknik ini digunakan untuk mengeksplorasi dan menginterpretasikan pengalaman subjektif peserta didik secara holistik, tanpa bergantung data numerik.

Analisis tematik menurut Moleong (2018) melibatkan serangkaian langkah yang saling terhubung untuk mengolah data kualitatif, dimulai dari familiarisasi data dengan membaca ulang transkrip wawancara dan respon dari angket secara mendalam guna mengidentifikasi pola awal dan membangun pemahaman kontekstual; kemudian coding untuk menandai frasa kunci seperti “distraksi notifikasi” dari respon peserta didik; selanjutnya pengembangan tema dengan mengelompokkan kode-kode awal menjadi tema besar seperti “manfaat interaktivitas” dan “hambatan aksesibilitas”; diikuti review dan interpretasi untuk

membandingkan tema antar responden serta mengintegrasikan data angket dan wawancara menjadi deskripsi koheren yang mencerminkan konteks Semarang; dan akhirnya penyajian hasil dalam bentuk narasi deskriptif dengan kutipan langsung, tabel tema serta ilustrasi konteks, sehingga mudah dipahami tanpa bergantung pada grafik numerik.

Tabel 1. Pedoman kriteria penilaian hasil belajar peserta didik diadaptasi dari Purwanto dalam Karima (2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil melalui cerminan hasil belajar peserta didik. Pada akhir proses pembelajaran, evaluasi biasa dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran yang akan menghasilkan perubahan tingkah laku (Nabillah dan Abadi, 2020).

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator sejauh mana perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang

mencakup ranah efektif, kognitif, dan prikomotor. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan perkembangan kemampuan peserta didik serta menjadi dasar untuk merencanakan langkah pembelajaran berikutnya. Bagi guru, hasil belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan keefektifan dan efisien berbagai perangkat serta media pembelajaran yang digunakan selama proses mengajar.

Untuk memahami bagaimana

Nilai	Kriteria
$90 < A \leq 100$	Amat Baik (A)
$80 < B \leq 90$	Baik (B)
$70 < C \leq 80$	Cukup (C)
$< A \leq 70$	Kurang (D)

siswa memandang penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang, peneliti menyebarkan angket sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data. Hasil angket tersebut memberikan gambaran mengenai pengalaman, respons, serta tingkat penerimaan siswa terhadap media digital yang digunakan selama proses pembelajaran di kelas. Temuan temuan ini kemudian diuraikan dan

dianalisis lebih lanjut pada bagian dan pembahasan berikut.

**Tabel. 2 Hasil Data Angket terkait
Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI
SMA Kesatrian 2 Semarang**

Aspek	Kategori	Jumlah Respon	Persentase
Frekuensi Penggunaan	Setiap hari	9	45
	2-3 kali seminggu	10	50
	Tidak pernah	0	0
Media paling sering digunakan	Google	8	41.7
	KBBI	5	25.0
	Youtube	3	16.7
	Canva	2	8.3
	Media Sosial (Instagram, TikTok)	2	8.3
Pengalaman Positif	Lainnya (Quizizz, ChatGPT)	0	0
	Membantu Pemahaman Materi (puisi, cerpen, menulis)	15	75.0
	Akses Cepat dan Fleksibel	10	50.0
	Meningkatkan Kreativitas/Motivasi	7	33.3
	Lainnya (Tidak ada)	2	8.3

	pengalaman)		
Kelebihan vs Tatap Muka	Akses Mudah dan Cepat	17	83.3
	Materi Luas dan Interaktif	13	66.7
	Lebih Efisien dan Menarik	10	50.0
	Lainnya	3	16.7
Tantangan/Kesulitan	Internet Lemot/Stabil	12	58.3
	Gangguan Konsentrasi (Notifikasi, Media Sosial)	8	41.7
	Interaksi Terbatas dengan Guru/Teman	7	33.3
	Pemahaman Materi Kurang Mendalam	5	25.0
	Lainnya (Tidak ada tantangan)	3	16.7
Pengaruh Motivasi/Konsentrasi	Meningkatkan Motivasi	13	66.7
	Mengganggu Konsentrasi	10	50.01
	Netral/Tidak Terpengaruh	3	16.7
Persepsi Masa Depan	Sangat Penting dan Positif	17	83.3
	Perlu Kombinasi	10	50.0

	dengan Tatap Muka		
	Harapan Peningkata n Akses/Kont en	13	66.7

Berdasarkan hasil analisis angket mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Kesatrian 2 Semarang, diperoleh sejumlah temuan penting yang menggambarkan pola penggunaan, pengalaman belajar, serta tantangan yang dihadapi peserta didik. Ringkasan berikut menyajikan gambaran umum dari data yang dihimpun, mulai dari frekuensi penggunaan media digital hingga harapan peserta didik terhadap penerapannya di masa depan.

1. Frekuensi Penggunaan Moderat: 50% peserta didik menggunakan media digital 2-3 kali seminggu menunjukkan integrasi moderat di SMA Kesatrian 2 Semarang, berbeda dari penggunaan harian penuh, mungkin untuk tugas saja.
2. Media Populer: Google (41.7%) dan dari KBBI (25%) dominan

untuk pencarian kata yang tidak tahu artinya, mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Pengalaman Positif Dominan: 75% peserta didik melaporkan manfaat dalam pemahaman materi, menekankan efektivitas media digital.
4. Kelebihan Utama: Akses mudah (83.3%) lebih unggul daripada tatap muka, dengan fleksibilitas sebagai alasan utama.
5. Tantangan Utama: Internet lemot (58.3%) karena jaringannya susah dan itu dapat membuat kendala dalam proses pembelajaran. Dan gangguan konsentrasi (41.7%) adalah hambatan ketika sedang fokus belajar tetapi teman sebangkunya mengajak untuk ngobrol.
6. Pengaruh Motivasi: 66.7% meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Tetapi 50% dapat mengganggu konsentrasi oleh karena itu menyarankan dalam keseimbangan disiplin.

7. Persepsi Masa depan: 83.3% positif, dengan harapan interaktivitas (66.7%) menunjukkan optimisme peserta didik dalam media digital.

Bersdasrkan hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pengalaman positif dan sering menggunakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk tugas seperti membuat poster, presentasi, atau mencari referensi puisi/cerpen. Aplikasi yang sering digunakan adalah canva(untuk desain materi), YouTube (untuk video penjelasan), Google (mencari referensi dan informasi), dan KBBI (untuk mencari kosa kata yang baku/tidak baku).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kesatrian 2 Semarang menunjukkan transformasi signifikan, terutama pasca-pandemi, di mana media digital dari pelengkap menjadi kebutuhan utama. Ini juga sejalan dengan tren global pendidikan digital yang mendorong aksesibilitas dan interaktivitas,

seperti yang disoroti oleh para peserta didik dalam keuntungan-keuntungan yang di dapat, seperti pencarian informasi dan visualisasi materi sastra (misalnya, cerpen dan puisi). Aplikasi seperti Canva dan YouTube tidak hanya memfasilitasi tugas kreatif tetapi juga meningkatkan pemahaman melalui contoh praktis, yang mungkin sulit dicapai dengan metode tradisional seperti buku teks saja.

Namun, tantangan seperti ketidakstabilan koneksi internet dan distraksi notifikasi menunjukkan perlunya infrastruktur pendukung yang lebih baik di sekolah dan rumah peserta didik. Ini bisa menjadi hambatan utama di daerah seperti Semarang, di mana akses internet mungkin tidak merata. Pengaruh terhadap fokus belajar juga ambigu: sementara beberapa peserta didik berhasil mengelola distraksi dengan bijak, yang lain mengalami penurunan produktivitas, menekankan pentingnya pendidikan literasi digital sejak dulu.

Persepsi peserta didik tentang kesesuaian dengan kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa media digital sudah terintegrasi, tetapi ada kekhawatiran tentang keseimbangan dalam penggunaannya. Saran peserta didik untuk konten interaktif dan pengelolaan *Platform* yang baik dapat diimplementasikan oleh guru dan sekolah untuk meningkatkan efektivitas, seperti mengadopsi *Blended Learning* yang menggabungkan digital dan tradisional. Secara keseluruhan, temuan ini menyarankan bahwa media digital efektif jika didukung oleh dukungan teknis dan pendidikan yang tepat, tetapi perlu mitigasi risiko distraksi untuk memastikan pembelajaran yang berkualitas. Penelitian lanjutan bisa menggunakan kualitatif untuk mengukur dampak daripada prestasi akademiknya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media digital peserta didik SMA Kesatrian 2 Semarang,

mengungkapkan bahwa media digital telah menjadi komponen esensial dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik secara aktif menggunakan platform seperti *Canva*, *YouTube*, *Google*, *KBBI* untuk mendukung tugas, mencari referensi dan juga memahami karya sastra seperti puisi dan cerpen. Manfaat utama yang teridentifikasi meliputi kemudahan akses informasi, fleksibilitas waktu, dan meningkatkan daya tarik pembelajaran, yang membantu peserta didik mengatasi keterbatasan metode tradisional. Namun, hambatan seperti ketidakstabilan koneksi internet dan gangguan dari notifikasi dapat mengurangi fokus peserta didik. Persepsi peserta didik terhadap media digital telah berubah drastis sejak pandemi, dari alat tambahan menjadi kebutuhan utama, yang menunjukkan adaptasi terhadap kehidupan digital modern. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan potensi media digital untuk memperkaya pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun diperlukan langkah-langkah pencegahan untuk mengatasi resiko yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Suryana, A. (2018). Persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 45-58.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi pembelajaran berbasis teknologi*. Kemdikbudristek.
- Rahmawati, D., & Gunawan, A. (2023). Analisis Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Digital Interaktif pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 55–66.
- Crompton, H. (2015). *Mobile Learning: New Approach, New Opportunities*. International Association for Development of the Information Society (IADIS).
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Sutanto, D. (2018). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 45-58. Universitas Negeri Semarang.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Laporan Implementasi Blended Learning di Sekolah Menengah Atas Tahun Ajaran 2021/2022*. Dinas Pendidikan Jawa Tengah
- Creswell, J. W. (2014). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage Publications.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
<https://doi.org/10.2307/249008>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nabillah, T. and Abadi, A.P., 2020. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. Prosiding Sesiomadika, 2(1c).