

## **Analisis Kualitatif Pengalaman dan Persepsi Pembelajar terhadap Aktivitas Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTS Pancasila Kota Bengkulu**

Feni Mutiara<sup>1</sup>, Vebbi Andra<sup>2</sup>, Heny Friantry<sup>3</sup>

Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri  
Fatmawati Sukarno Bengkulu

[1fenimutiara24@gmail.com](mailto:1fenimutiara24@gmail.com) ; [2vebbiandra@yahoo.com](mailto:2vebbiandra@yahoo.com) ; [3henyfriantary@gmail.uinfasbengkulu.ac.id](mailto:3henyfriantary@gmail.uinfasbengkulu.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study examines the integration of digital activities into Indonesian language learning and how this transforms traditional teaching practices by increasing student engagement and interactivity. This study focuses on the experiences and perceptions of students at MTS Pancasila in the city of Bengkulu regarding the use of digital tools in Indonesian language learning. Using a qualitative research design, this study explores students' evaluations of digital resources, the benefits they perceive, and the challenges they face. Findings indicate that students generally use digital tools such as educational videos, online reading platforms, and social media to improve vocabulary, listening skills, and interactive language practice. Digital activities, particularly those incorporating gamification, are considered engaging and motivating. However, several challenges were identified, including insufficient structured guidance, limited feedback, and technical issues such as unstable internet connections. The research results also indicate that digital tools are more effective in supporting receptive skills, particularly listening and reading, while their contribution to productive skills such as speaking and writing remains limited without adequate instructor support. This study contributes to the field of digital learning by highlighting its strengths and limitations. This study emphasizes the.*

*Keywords: Digital learning, language acquisition, student perceptions, qualitative studies, Indonesian language education*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji integrasi aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta bagaimana hal tersebut mengubah praktik pengajaran tradisional dengan meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa. Penelitian ini berfokus pada pengalaman dan persepsi siswa MTS Pancasila di kota Bengkulu terkait penggunaan alat bantu digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan menggunakan desain penelitian kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi penilaian siswa terhadap sumber daya digital, manfaat yang mereka rasakan, serta tantangan yang mereka hadapi. Temuan menunjukkan bahwa siswa umumnya menggunakan alat digital seperti video pendidikan, platform membaca daring, dan media sosial untuk meningkatkan kosakata, keterampilan mendengarkan, dan

praktik bahasa interaktif. Aktivitas digital, terutama yang mengintegrasikan gamifikasi, dianggap menarik dan memotivasi. Namun, beberapa tantangan teridentifikasi, termasuk bimbingan terstruktur yang kurang memadai, umpan balik yang terbatas, serta masalah teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa alat digital lebih efektif dalam mendukung keterampilan reseptif, terutama mendengarkan dan membaca, sementara kontribusinya terhadap keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis masih terbatas tanpa dukungan instruktur yang memadai. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi bidang pembelajaran digital dengan menyoroti kelebihan dan keterbatasannya. Penelitian ini menekankan pentingnya strategi pedagogis yang terstruktur, seperti pendekatan pembelajaran campuran yang menggabungkan alat digital dengan bimbingan dan umpan balik langsung dari guru. Selain itu, mengatasi kendala teknologi sangat penting untuk memastikan akses yang setara terhadap sumber daya pembelajaran. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menyelidiki dampak jangka panjang pembelajaran digital terhadap keterampilan bahasa produktif serta mengidentifikasi strategi untuk meningkatkan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Pembelajaran digital, pemerolehan bahasa, persepsi siswa, studi kualitatif, pendidikan bahasa indonesia

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan pesat teknologi digital telah secara signifikan mengubah pembelajaran bahasa dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa tidak lagi terbatas pada suasana kelas tradisional, karena kini mereka dapat mengakses berbagai sumber daya digital seperti video edukatif, permainan daring, media sosial, dan bahan bacaan digital. Alat-alat ini telah menjadi komponen penting dalam mendukung proses penguasaan bahasa. Warschauer (2018) berpendapat bahwa teknologi bukan sekadar alat

bantu, melainkan katalisator yang membentuk kembali cara siswa berinteraksi dengan bahasa, serta mendorong kolaborasi dan mode komunikasi baru. Seiring dengan terus terintegrasinya alat bantu digital ke dalam pendidikan bahasa Inggris, potensinya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi tetap menjadi bidang studi yang penting. Meskipun penggunaan alat pembelajaran digital semakin meningkat, penelitian yang berfokus pada pengalaman dan persepsi langsung siswa masih terbatas. Studi sebelumnya, seperti Pham & Hanh

(2023), terutama menyoroti manfaat umum seperti peningkatan motivasi dan aksesibilitas. Namun, hanya sedikit studi yang mengeksplorasi bagaimana siswa mengevaluasi efektivitas aktivitas digital tertentu dalam proses belajar mereka. Hal ini penting karena Prensky (2001) berpendapat bahwa siswa saat ini, yang sering disebut sebagai generasi digital, memerlukan pendekatan pengajaran yang selaras dengan preferensi belajar mereka. Selain itu, Reinders dan Hubbard (2013) menekankan bahwa lingkungan pembelajaran digital harus terstruktur dengan baik untuk memberikan interaksi yang bermakna dan mendorong kemandirian peserta didik. Tanpa pemahaman yang jelas mengenai perspektif siswa, pendidik mungkin menerapkan strategi digital yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan mengkaji pengalaman dan persepsi siswa MTS Pancasila kelas 7 di kota Bengkulu terkait penggunaan kegiatan digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sebagai sekolah yang mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajarannya, Sekolah ini menawarkan konteks yang relevan

untuk mengeksplorasi bagaimana perangkat digital memengaruhi keterlibatan mahasiswa dan perkembangan bahasa. Meskipun pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan, keefektifannya bergantung pada strategi pedagogis yang tepat (Blake, 2016). Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi tidak hanya ketersediaan perangkat digital, tetapi juga bagaimana perangkat tersebut diterapkan dalam mendukung penguasaan bahasa. Penelitian ini didasari oleh tiga pertanyaan penelitian: (1) Bagaimana siswa kelas 7 mengalami dan memandang penggunaan aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa? (2) Bagaimana siswa mengevaluasi keefektifan berbagai jenis aktivitas digital, seperti video edukatif, permainan daring, media sosial, dan membaca daring, dalam meningkatkan keterampilan bahasa mereka? (3) Manfaat dan tantangan apa yang dihadapi siswa saat mengintegrasikan aktivitas digital ke dalam proses belajar mereka? Pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana pembelajaran

digital membentuk pengalaman dan hasil belajar mahasiswa. Dengan menganalisis perspektif siswa, penelitian ini memberikan kontribusi pada wacana yang lebih luas mengenai pedagogi digital dalam pendidikan bahasa. Sebagaimana ditekankan oleh Levy dan Hubbard (2005), keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada alat-alat itu sendiri, melainkan juga pada bagaimana peserta didik memandang kegunaan dan relevansinya. Temuan penelitian ini akan memberikan panduan bagi pendidik dan perancang kurikulum mengenai praktik terbaik dalam memanfaatkan kegiatan digital dalam pengajaran bahasa, guna memastikan bahwa alat-alat tersebut selaras dengan Temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran dalam konteks pembelajaran bahasa secara digital. Selain itu, hasil penelitian ini tidak hanya relevan bagi MTS Pancasila Kota Bengkulu, tetapi juga dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi lembaga pendidikan lain yang menerapkan strategi pembelajaran digital dalam konteks

serupa. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi pengalaman mahasiswa, penelitian ini bertujuan untuk mengurangi kesenjangan antara potensi teoretis pembelajaran digital dan implementasinya yang sebenarnya dalam pendidikan bahasa. Penelitian ini berupaya menunjukkan bagaimana alat-alat digital digunakan dalam situasi pembelajaran nyata dan bagaimana hal tersebut memengaruhi proses pembelajaran mahasiswa. Sebagaimana ditegaskan oleh Chapelle (2010), tantangan bagi pendidik bahasa bukan sekadar menggunakan teknologi, melainkan menggunakannya dengan cara yang mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan penggunaan bahasa yang bermakna. Oleh karena itu, dengan menyoroti perspektif siswa, studi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas praktik pengajaran digital. Studi ini menekankan bahwa teknologi seharusnya berfungsi sebagai alat pendukung yang memperkaya pembelajaran bahasa, bukan menjadi hambatan dalam proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif untuk menyelidiki pengalaman, persepsi, tantangan, dan manfaat yang dialami oleh mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di MTS Pancasila Bengkulu dalam menggunakan kegiatan digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif dianggap tepat karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi para peserta secara mendalam dan memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai perspektif mereka (Creswell & Poth, 2018). Secara lebih spesifik, penelitian ini menerapkan pendekatan fenomenologis, yang menekankan pengalaman hidup mahasiswa saat berinteraksi dengan alat pembelajaran digital. Melalui pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih mendalam dan komprehensif tentang bagaimana mahasiswa terlibat dengan teknologi dalam proses penguasaan bahasa.

### **Partisipan**

Penelitian ini melibatkan siswa kelas 7 MTS Pancasila di Kota Bengkulu. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan tujuan memperoleh variasi partisipan berdasarkan jenis kelamin, tingkat kemampuan bahasa, serta pengalaman sebelumnya dalam menggunakan media pembelajaran digital. Sekitar 15 hingga 20 siswa dipilih berdasarkan kesediaan dan ketersediaan mereka untuk terlibat

dalam diskusi mendalam terkait pengalaman yang mereka miliki. Adapun kriteria inklusi partisipan meliputi:

Terdaftar sebagai siswa aktif memiliki pengalaman dalam menggunakan alat atau media digital untuk pembelajaran bahasa. Bersedia memberikan persetujuan untuk mengikuti wawancara dan diskusi kelompok terarah (focus group discussion). Proses perekrutan partisipan dilakukan melalui saluran komunikasi resmi universitas. Partisipasi bersifat sukarela guna memastikan penelitian tetap mematuhi prinsip-prinsip etika penelitian.

### **Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua teknik kualitatif utama: wawancara semi-terstruktur dan Diskusi Kelompok Terfokus (DKT).

1. Wawancara semi-terstruktur dilakukan secara individual dengan setiap peserta untuk memperoleh informasi terperinci mengenai pengalaman dan pandangan mereka terkait penggunaan aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa. Dengan menggunakan pertanyaan terbuka, peserta diberi keleluasaan untuk menjelaskan bagaimana mereka berinteraksi dengan berbagai sumber daya digital, seperti video pendidikan, permainan daring, media sosial, dan

platform bacaan daring. Mereka juga diminta untuk mengevaluasi seberapa efektif alat-alat ini dalam meningkatkan keterampilan bahasa mereka—mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis—serta menggambarkan tantangan apa pun yang mereka hadapi selama proses tersebut.

2. Diskusi Kelompok Terfokus (FGD) diselenggarakan untuk mendorong interaksi kelompok, di mana peserta dapat bertukar gagasan dan membandingkan pengalaman mereka. Setiap kelompok terdiri dari 5–8 siswa dan dipandu oleh serangkaian topik diskusi. Topik-topik tersebut meliputi kesulitan umum yang dihadapi dalam pembelajaran digital, cara mengatasi tantangan tersebut, kelebihan dan kekurangan penggunaan alat digital, serta saran untuk meningkatkan penggunaan teknologi digital dalam program Pendidikan Bahasa Inggris.

Dengan menggunakan kedua metode kualitatif ini, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai cara siswa berinteraksi dengan alat pembelajaran digital serta bagaimana alat-alat tersebut memengaruhi proses penguasaan bahasa mereka.

### **Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti kerangka kerja analisis tematik yang diusulkan oleh Braun dan Clarke (2006), yang menyediakan cara sistematis untuk mengidentifikasi pola dan makna

dalam data. Proses analisis terdiri dari beberapa tahap:

1. Transkripsi: Semua rekaman wawancara dan diskusi kelompok terfokus ditranskripsikan kata demi kata untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan tanggapan para peserta.
2. Pengkodean: Transkrip tersebut kemudian dikodekan dengan cermat untuk mengidentifikasi gagasan, pola, dan masalah berulang yang relevan dengan pertanyaan penelitian.
3. Pengembangan Tema: Kode-kode tersebut dikelompokkan ke dalam tema-tema yang lebih luas yang mewakili pengalaman, persepsi, tantangan, dan manfaat siswa terkait penggunaan aktivitas pembelajaran digital.
4. Penyempurnaan Berulang: Tema-tema tersebut ditinjau dan disempurnakan secara terus-menerus untuk memastikan bahwa tema-tema tersebut jelas, konsisten, dan selaras dengan tujuan penelitian.

Melalui proses terstruktur ini, analisis diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang terperinci dan mendalam tentang bagaimana siswa terlibat dengan alat-alat digital dan bagaimana alat-

alat tersebut memengaruhi pembelajaran bahasa mereka.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Pengalaman dan Persepsi tentang Aktivitas Digital untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Para peserta melaporkan berbagai pengalaman dalam menggunakan aktivitas digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Dari data tersebut, teridentifikasi tiga tema utama: integrasi alat digital ke dalam rutinitas pembelajaran, tingkat keterlibatan dan motivasi, serta hasil pembelajaran yang dirasakan.

#### **Integrasi ke dalam Rutinitas Pembelajaran**

Banyak siswa menjelaskan bahwa alat digital telah menjadi bagian dari kebiasaan belajar harian mereka. Mereka sering menggunakan video pendidikan dan platform membaca daring untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan mendengarkan. Selain itu, media sosial dan forum diskusi daring sering digunakan untuk mendukung praktik bahasa yang interaktif. Kegiatan-kegiatan ini tidak hanya mudah diakses tetapi juga memungkinkan siswa belajar dengan lebih fleksibel, menjadikan alat digital sebagai bagian penting dari proses pembelajaran mereka secara keseluruhan.

*"Saya menonton video YouTube berbahasa Indonesia setiap hari,*

*terutama vlog perjalanan dan kanal edukasi. Hal ini membantu saya mempelajari kosakata baru secara alami serta terbiasa dengan berbagai ragam penggunaan bahasa."(peserta 3)*

*"Saya menggunakan aplikasi kamus daring saat membaca artikel berita berbahasa Indonesia. Cara ini memudahkan saya untuk langsung mengetahui arti kata, dan saya lebih mudah mengingatnya karena melihat penggunaannya dalam konteks."(peserta 7)*

*"Saya bergabung dengan grup belajar Bahasa Indonesia di Facebook. Di sana, kami berdiskusi tentang berbagai topik, sehingga saya bisa melatih kemampuan menulis dan memberikan respons secara langsung."(peserta 12)*

*"Saya senang menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa karena terasa seperti bermain. Adanya sistem streak dan hadiah membuat saya termotivasi untuk berlatih Bahasa Indonesia setiap hari."(peserta 5)*

*"Menonton video TikTok berbahasa Indonesia sangat menyenangkan, dan saya bisa mempelajari bahasa gaul serta berbagai ungkapan yang biasanya tidak ditemukan di buku pelajaran."(peserta 9)*

*"Ketika saya berkomentar di media sosial menggunakan Bahasa Indonesia, saya merasa benar-benar menggunakan bahasa tersebut untuk berkomunikasi secara nyata, bukan hanya untuk keperluan akademik."(peserta 15)*

## **2. Persepsi tentang Efektivitas Berbagai Aktivitas Digital**

Para siswa mengungkapkan pandangan yang berbeda-beda mengenai seberapa efektif berbagai aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa. Temuan menunjukkan bahwa persepsi mengenai kegunaan bervariasi di antara empat jenis utama: video edukatif, permainan daring, media sosial, dan bahan bacaan daring.

### **Video Pendidikan**

Sebagian besar peserta menganggap video pendidikan sangat efektif, terutama untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan dan pengucapan. Kombinasi elemen visual dan audio membantu siswa memahami konsep bahasa yang kompleks dengan lebih mudah.

*"Menonton kanal YouTube edukasi Bahasa Indonesia membantu saya memahami tata bahasa dengan lebih baik. Penjelasannya mudah dipahami, dan saya bisa mengulang bagian yang masih sulit."* (partisipasi 2)

*"Saya senang menonton film berbahasa Indonesia dengan subtitle. Cara ini membantu saya mengaitkan kata dengan cara pengucapannya, dan lama-kelamaan saya menjadi lebih mandiri tanpa terlalu bergantung pada subtitle."* (partisipasi 2)

### **Permainan daring**

Meskipun pada umumnya memberikan pengalaman yang menyenangkan, efektivitas permainan daring dalam pembelajaran bahasa dinilai beragam. Permainan yang menghadirkan alur cerita serta penggunaan bahasa dalam konteks nyata dianggap lebih efektif dibandingkan dengan permainan yang hanya berfokus pada kuis kosakata sederhana.

*"Saya memainkan game peran menggunakan Bahasa Indonesia, dan hal tersebut membantu saya memahami berbagai frasa dalam konteks. Berinteraksi dengan pemain lain juga membuat saya merasa seperti sedang berkomunikasi secara nyata."* (peserta 10)

*"Beberapa permainan kosakata memang menyenangkan, tetapi saya cenderung cepat melupakan kata-kata tersebut karena tidak disertai dengan konteks yang jelas."* (peserta 13)

### **Media Sosial**

Platform media sosial, seperti YouTube, Instagram, dan grup pembelajaran bahasa di Facebook, dianggap bermanfaat untuk paparan bahasa secara informal. Namun, beberapa siswa mengemukakan kekhawatiran terkait gangguan dan kualitas masukan bahasa, dengan mencatat bahwa tidak semua konten dapat diandalkan untuk pembelajaran bahasa.

1. *"Ketika saya melihat postingan Instagram berbahasa Indonesia, saya*

*mulai mengenal kosakata dan ungkapan baru, terutama dari bagian caption dan komentar.”(peserta 4)*

2. *“Saya mengikuti kreator konten berbahasa Indonesia di TikTok. Hal ini membantu saya memahami ungkapan sehari-hari, meskipun terkadang penggunaan tata bahasanya kurang tepat.”(peserta 9)*

### **Bahan Bacaan Daring**

Bahan bacaan digital, termasuk e-book dan blog, dianggap efektif untuk pembelajaran kosakata dan pemahaman bacaan. Namun, para siswa menekankan pentingnya latihan pemahaman atau diskusi terpandu untuk memaksimalkan hasil belajar.

### **3. Tantangan dan Manfaat Kegiatan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Tantangan**

Salah satu tantangan utama yang teridentifikasi adalah masalah gangguan dan kurangnya konsentrasi. Banyak siswa melaporkan kesulitan mempertahankan konsentrasi saat menggunakan platform digital karena adanya konten non-akademis.

*“Saya sering memulai menonton video pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi kemudian perhatian saya teralihkan oleh video lain yang direkomendasikan dan tidak berkaitan dengan proses belajar.”(peserta 3)*

Tantangan lain yang cukup besar adalah keterbatasan koneksi internet,

khususnya bagi peserta yang tinggal di daerah pedesaan, sehingga mereka kesulitan mengakses materi digital secara konsisten.

*“Terkadang jaringan internet terlalu lambat untuk memutar video, sehingga saya tidak selalu dapat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring.”(peserta 7)*

Selain itu, beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka masih membutuhkan arahan yang lebih terstruktur dari guru, karena pembelajaran mandiri sering menimbulkan kesenjangan dalam pemahaman.

*“Meskipun media digital sangat membantu, saya tetap memerlukan penjelasan dari guru untuk memahami materi tertentu. Belajar secara mandiri melalui daring kadang terasa membingungkan.”(peserta 2)*

### **Manfaat**

Meskipun menghadapi tantangan-tantangan tersebut, para siswa menyadari sejumlah manfaat penggunaan kegiatan digital dalam pembelajaran bahasa. Fleksibilitas dan kemudahan akses alat-alat digital memungkinkan para siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing serta memberikan akses ke beragam bahan bahasa yang otentik. Secara keseluruhan, siswa-siswa kelas 7 MTS Pancasila di kota Bengkulu memiliki pengalaman dan persepsi yang beragam terkait penggunaan aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa. Meskipun secara umum mereka menilai alat-alat digital

bermanfaat untuk kemampuan mendengarkan dan penguasaan kosakata, mereka menekankan perlunya dukungan yang lebih terstruktur dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Tantangan berupa gangguan, konektivitas internet, dan kurangnya bimbingan disebutkan sebagai hambatan yang signifikan. Terlepas dari hambatan-hambatan ini, para mahasiswa menunjukkan antusiasme untuk mengintegrasikan kegiatan digital ke dalam rutinitas belajar mereka, menyadari potensinya untuk meningkatkan keterlibatan dan akses ke bahan bahasa yang otentik.

### **Pembahasan**

Penelitian ini mengkaji pengalaman, persepsi, tantangan, dan manfaat penggunaan aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa pada siswa kelas 7 di MTS Pancasila di Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat digital memiliki peran penting dalam rutinitas belajar siswa serta mendukung temuan penelitian sebelumnya. Penggunaan teknologi ini mampu meningkatkan keterlibatan dan mendorong pembelajaran mandiri, meskipun masih terdapat beberapa kendala, terutama terkait kurangnya bimbingan dan masalah teknis. Siswa sering menggunakan sumber digital seperti video pembelajaran, platform membaca online, dan media sosial untuk meningkatkan kosakata, keterampilan menyimak, serta praktik bahasa secara interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika dikaitkan dengan konteks nyata. Namun, meskipun mendukung pembelajaran mandiri, siswa tetap membutuhkan

arahan yang terstruktur, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Sebagian besar peserta menilai aktivitas digital menarik dan memotivasi, terutama platform interaktif seperti game online dan media sosial. Penggunaan multimedia juga membantu menjaga minat belajar dan mendukung berbagai gaya belajar. Namun demikian, kurangnya umpan balik menjadi salah satu kelemahan utama, terutama dalam meningkatkan keterampilan produktif. Efektivitas aktivitas digital juga bergantung pada jenisnya. Video pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan pelafalan, sedangkan game lebih bermanfaat jika mengandung konteks yang bermakna. Media sosial dan bahan bacaan online membantu pengembangan kosakata, tetapi juga berpotensi menimbulkan distraksi dan paparan bahasa yang kurang akurat. Di sisi lain, penggunaan teknologi juga menghadirkan tantangan, seperti kesulitan menjaga fokus akibat distraksi digital serta keterbatasan akses internet. Selain itu, tanpa dukungan guru, aktivitas digital cenderung lebih efektif untuk keterampilan reseptif dibandingkan keterampilan produktif. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran digital memiliki kelebihan sekaligus keterbatasan. Untuk meningkatkan efektivitasnya, diperlukan pendekatan *blended learning* yang menggabungkan teknologi dengan bimbingan dan umpan balik dari guru. Selain itu, dukungan infrastruktur juga penting untuk memastikan akses yang merata. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji dampak jangka panjang pembelajaran digital, khususnya terhadap keterampilan

berbicara dan menulis, serta strategi optimal dalam pemanfaatannya.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menyoroti semakin pentingnya peran aktivitas digital dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada siswa kelas 7 di MTs Pancasila di Kota Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan alat digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan keterampilan menyimak, sehingga memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan kemampuan berbahasa. Namun, beberapa tantangan juga ditemukan, seperti adanya distraksi, koneksi internet yang tidak stabil, serta kurangnya bimbingan yang terstruktur, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran digital jika tidak ditangani dengan baik. Temuan ini turut memperkaya kajian tentang teknologi pendidikan dengan menekankan pentingnya integrasi alat digital yang dirancang secara pedagogis. Untuk memaksimalkan manfaatnya, pendidik disarankan menerapkan pendekatan blended learning yang mengombinasikan penggunaan teknologi dengan

bimbingan dan arahan yang jelas, sehingga tercipta keseimbangan antara kemandirian belajar dan dukungan dari guru. Meskipun memberikan kontribusi yang bermanfaat, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, terutama pada jumlah partisipan yang terbatas dan fokus pada satu konteks lembaga pendidikan tertentu. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan ke konteks lain. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji bagaimana model blended learning dapat mengatasi berbagai tantangan yang telah diidentifikasi, mengevaluasi pengaruhnya terhadap keterampilan produktif seperti berbicara dan menulis, serta meneliti peran guru dalam mendukung pembelajaran digital. Dengan mengkaji aspek-aspek tersebut, penelitian di masa depan diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa dapat dilakukan secara efektif, sehingga teknologi berfungsi sebagai pendukung, bukan pengganti, dalam proses pembelajaran yang terstruktur.

<https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1528288>

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Smith, B., & Jones, C. (2025). Alat pembelajaran digital dan pengembangan Blake, R. J. (2016). Teknologi dan masa depan pembelajaran bahasa. Georgetown University Press.
- Chapelle, C. A. (2010). Perkembangan pembelajaran bahasa berbantuan komputer. *Language Teaching*, 43(1), 66–74.  
<https://doi.org/10.1017/S0261444809005850>
- Chapelle, C. A. (2017). Teknologi dan pemerolehan bahasa kedua: Perluasan kerangka penelitian. Cambridge University Press.
- Chapelle, C. A. (2017). Evaluasi teknologi untuk pembelajaran bahasa: Tinjauan dan analisis studi terbaru. *ReCALL*, 29(1), 5–19.
- Chapelle, C. A. (2017). Validasi berbasis argumen dalam pengujian dan penilaian. SAGE Publications.
- Chen, X., & Chen, X. (2019). Pengaruh digital storytelling terhadap kemampuan berbicara pembelajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing. *Interactive Learning Environments*, 27(6), 1–16.
- Chen, Y. C., & Chen, P. C. (2019). Alat digital untuk pembelajaran bahasa: Peran multimedia dan interaktivitas. *Journal of Language Learning Technologies*, 8(2), 112–129.
- Chen, Y., & Chen, P. (2019). Peran alat digital dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa: Tinjauan penelitian terbaru. *Language Learning & Technology*, 23(2), 67–85.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Penelitian kualitatif dan desain penelitian: Memilih di antara lima pendekatan (edisi ke-4). SAGE Publications.
- Godwin-Jones, R. (2018). Menulis bahasa kedua di era digital: Kerangka literasi elektronik. *Language Learning & Technology*, 22(2), 1–15.
- Godwin-Jones, R. (2018). Menulis bahasa kedua secara daring: Pembaruan. *Language Learning & Technology*, 22(1), 1–15.
- González-Lloret, M., & Ortega, L. (2014). TBLT berbasis teknologi: Penelitian tentang teknologi dan tugas. John Benjamins.
- Herrington, J., & Oliver, R. (2019). Integrasi efektif alat digital dalam pendidikan tinggi: Perspektif pedagogis.

- Educational Technology Research and Development*, 67(4), 1045–1062.
- Herrington, J., & Oliver, R. (2019). Lingkungan pembelajaran autentik di pendidikan tinggi. IGI Global.
- Herrington, J., & Oliver, R. (2019). Kerangka desain instruksional untuk lingkungan pembelajaran autentik. *Educational Technology Research and Development*, 48(3), 23–48.
- Hwang, G. J., & Hsueh, C. J. (2020). Dampak pembelajaran berbasis game digital terhadap kemahiran bahasa: Meta-analisis dan sintesis penelitian. *Educational Technology & Society*, 23(2), 25–39.
- Hwang, G. J., & Hsueh, S. L. (2020). Dampak pembelajaran digital berbasis gamifikasi terhadap pemerolehan bahasa dan keterlibatan siswa. *Educational Technology & Society*, 23(4), 85–97.
- Hwang, G. J., & Hsueh, C. J. (2020). Pengaruh pendekatan pembelajaran kosakata bahasa Inggris berbasis kompetisi antar teman terhadap kinerja belajar dan motivasi. *British Journal of Educational Technology*, 51(3), 1034–1050. <https://doi.org/10.1111/bjet.12886>
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). Tinjauan pembelajaran bahasa berbantuan perangkat mobile: Dari penyampaian konten hingga kolaborasi. *ReCALL*, 20(3), 271–289. <https://doi.org/10.1017/S0958344008000335>
- Lee, J., & Lehtonen, T. (2019). Persepsi siswa terhadap alat digital dalam pembelajaran bahasa di pendidikan tinggi: Studi longitudinal. *Journal of Language and Education*, 5(3), 45–62.
- Levy, M., & Hubbard, P. (2005). Mengapa disebut CALL? *Computer Assisted Language Learning*, 18(3), 143–149. <https://doi.org/10.1080/09588220500145152>
- Peterson, M. (2019). Game digital dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa: Tinjauan terkini. *Language Learning & Technology*, 23(1), 1–15.
- Pham, T., & Hanh, L. (2023). Penggunaan Google tools dalam pembelajaran bahasa Inggris daring: Persepsi dan efektivitas. *International Journal of Language Studies*, 17(2), 78–94.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Reinders, H., & Hubbard, P. (2013). CALL dan otonomi: Peluang dan keterbatasan. Dalam A.

Shehadeh & C. A. Coombe  
(Ed.), *Language learning and  
technology in the 21st-century  
classroom* (hlm. 19–34).  
Routledge.

Stockwell, G. (2015). Integrasi  
teknologi dalam pembelajaran  
bahasa: Tren saat ini dan arah  
masa depan. *Language  
Teaching*, 48(4), 477–491.

Thorne, S. L. (2018). Literasi digital  
dan pembelajaran bahasa:  
Reframing pendidikan bahasa  
di era digital. *Annual Review of  
Applied Linguistics*, 38, 56–77.

Thorne, S. L. (2018). Aktivitas  
kehidupan yang dimediasi dan  
pertanyaan tentang agen.  
*Learning, Culture and Social  
Interaction*, 16, 48–62.  
[https://doi.org/10.1016/j.lcsi.20  
17.11.006](https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2017.11.006)

Warschauer, M. (2018). Teknologi  
dan pembelajaran bahasa: Masa  
lalu, sekarang, dan masa depan.  
*The Modern Language Journal*,  
102(S1), 39–55.  
<https://doi.org/10.1111/modl.12535>