

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMP MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS SURAKARTA**

Salsabila Nur Azzahra¹, Main Sufanti²

^{1,2} PBSI FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹A31022008@ums.ac.id , ²ms28@ums.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of digital media in Indonesian language learning at Muhammadiyah Junior High School with Special Program in Surakarta. The study used a descriptive qualitative approach with Indonesian language teachers and students in grades VII and VIII as the subjects. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the dominant digital media used in Indonesian language learning were the Learning Management System (LMS), Kahoot, and Quizizz. LMS was used as a medium for delivering material, giving assignments, and managing learning digitally, while Kahoot and Quizizz were used as interactive evaluation and practice media that could increase student motivation, activeness, and involvement in learning. The use of digital media made the learning process more flexible, interesting, and organized because students could access learning materials anytime and anywhere. In addition to providing positive impacts, this study also found several obstacles, such as internet network disruptions, smartphone distractions, device limitations, and differences in student abilities in operating digital media. Teachers provided tutorials on using digital media, increased supervision during learning, and prepared alternative learning methods in case of technical problems. This research shows that the use of digital media positively contributes to the effectiveness of Indonesian language learning in the digital age.

Keywords: *digital media, Indonesian language learning, LMS, Kahoot, Quizizz.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru Bahasa Indonesia serta peserta didik kelas VII dan VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital yang dominan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Learning Management System (LMS), Kahoot, dan Quizizz. LMS dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi, pemberian tugas, dan pengelolaan pembelajaran secara digital, sedangkan Kahoot dan Quizizz digunakan sebagai media evaluasi dan latihan interaktif yang mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, menarik, dan terorganisasi karena siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan

di mana saja. Selain memberikan dampak positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti gangguan jaringan internet, distraksi penggunaan smartphone, keterbatasan perangkat, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital. Guru memberikan tutorial penggunaan media digital, meningkatkan pengawasan selama pembelajaran, serta menyiapkan alternatif pembelajaran apabila terjadi gangguan teknis. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Kata Kunci: media digital, pembelajaran Bahasa Indonesia, LMS, Kahoot, Quizizz.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan peluang besar bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk pemanfaatan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Menurut Sigit (2018), media pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan saat ini menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, kemudahan dalam mengakses berbagai media digital juga semakin meningkat. Septi (2023)

menjelaskan bahwa media digital merupakan alat bantu pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti komputer, internet, perangkat lunak, dan aplikasi multimedia untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menarik. Kehadiran media digital memberikan kesempatan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran telah menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Hamdan (2021) menyatakan bahwa media digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bervariasi dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, Saputra (2021) menyebutkan bahwa media digital mampu

meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif.

Menurut Trinaldi (2022), media digital berbasis teknologi dalam pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, yaitu multimedia, video pembelajaran, e-learning, aplikasi pembelajaran, serta simulasi dan permainan edukasi. Multimedia menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menyajikan materi secara menarik. Video pembelajaran digunakan untuk memvisualisasikan konsep agar lebih mudah dipahami. E-learning memungkinkan proses pembelajaran dilakukan secara daring melalui platform digital. Aplikasi pembelajaran menyediakan berbagai fitur interaktif yang mendukung kegiatan belajar, sedangkan simulasi dan permainan edukasi membantu siswa memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Dengan berbagai jenis media tersebut, pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media digital menjadi semakin penting karena pembelajaran bahasa

membutuhkan pemahaman konsep, latihan, serta praktik secara intensif. Daniel (2016) menyatakan bahwa media digital dapat memperjelas konsep tata bahasa, menampilkan contoh teks secara visual, dan menyediakan latihan interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Media digital juga sangat relevan dengan kondisi pembelajaran masa kini yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Menurut Hamid (2023), di era digital saat ini penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendukung fleksibilitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Dengan media digital, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Namun demikian, Septi (2023) mengingatkan bahwa kendala seperti keterbatasan fasilitas, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, dan kesiapan siswa juga perlu diperhatikan agar penggunaan media digital dapat berjalan secara optimal.

Penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sadewa Bagus Wicaksana (2020) dengan judul Penggunaan Media Digital sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani di SMA Negeri 1 Kalasan menunjukkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian Sadewa Bagus Wicaksana berfokus pada pembelajaran aktivitas jasmani di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Penelitian lain dilakukan oleh Aulia Rahmawati (2021) yang berjudul Kendala Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah Pertama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital masih menghadapi berbagai hambatan, baik

yang berasal dari guru maupun siswa, seperti keterbatasan sarana pendukung, akses internet, dan kemampuan penggunaan teknologi. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini karena sama-sama mengkaji penggunaan media digital dalam lingkungan SMP. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yaitu penelitian Aulia Rahmawati lebih menitikberatkan pada kendala pembelajaran daring secara umum, sedangkan penelitian ini mengkaji jenis media digital yang digunakan, pemanfaatannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta kendala yang dihadapi dalam penerapannya di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, diketahui bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah mulai diterapkan oleh guru sebagai upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Beberapa guru telah memanfaatkan media seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, serta platform digital berbasis aplikasi maupun web. Pemanfaatan media

tersebut dilakukan untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Akan tetapi, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital belum dilakukan secara optimal dan belum merata di seluruh kelas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta pada bulan Juli–September 2025. Subjek penelitian terdiri atas guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VII serta VIII. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diuji keabsahannya menggunakan triangulasi dan ketekunan pengamatan. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman

(2014) melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media digital dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Jenis jenis media digital

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta memanfaatkan tiga media digital utama, yaitu Learning Management System (LMS), Kahoot, dan Quizizz. Ketiga media tersebut digunakan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi, latihan, hingga evaluasi hasil belajar.

2. Pemanfaatan media digital

Upaya sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik pada era digital. Penggunaan media digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih fleksibel, interaktif, dan tidak hanya bergantung pada pembelajaran tatap muka di dalam kelas.

Learning Management System (LMS) digunakan sebagai media utama dalam pengelolaan pembelajaran. Guru mengunggah materi pembelajaran dalam bentuk PDF, PowerPoint, video pembelajaran, dan bahan ajar lainnya yang dapat diakses siswa melalui akun masing-masing. Selain itu, LMS digunakan untuk memberikan tugas, mengumpulkan hasil pekerjaan siswa, menyampaikan informasi pembelajaran, dan menyimpan nilai siswa secara digital.

3 Kendala Penggunaan Media Digital

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa LMS membantu mereka mempelajari kembali materi yang belum dipahami saat pembelajaran berlangsung. Materi yang tersimpan dalam sistem dapat diakses kembali kapan saja sehingga siswa memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa LMS tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengatur waktu belajar sesuai kebutuhan dan mengakses

materi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Kemudahan akses tersebut membuat siswa lebih leluasa mengulang materi, membaca kembali penjelasan guru, dan mempersiapkan diri sebelum pembelajaran berikutnya. Bagi guru, LMS membantu mengelola pembelajaran secara lebih sistematis karena seluruh aktivitas pembelajaran terdokumentasi dalam satu platform. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hamdan (2021) yang menyatakan bahwa media digital berfungsi sebagai sarana untuk mengakses, mengelola, dan menyebarkan informasi dalam bentuk digital secara efektif.

Selain LMS, guru memanfaatkan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Penggunaan Kahoot dilakukan setelah materi selesai disampaikan. Guru menampilkan soal melalui proyektor, kemudian siswa menjawab menggunakan smartphone masing-masing secara langsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat aktif mengikuti kegiatan evaluasi karena setiap soal disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Sistem skor dan peringkat yang ditampilkan secara langsung membuat siswa lebih antusias untuk memperoleh hasil terbaik. Suasana

kelas menjadi lebih hidup karena siswa berusaha menjawab soal dengan cepat dan tepat untuk mendapatkan skor yang tinggi.

Penggunaan Kahoot memberikan suasana belajar yang berbeda dibandingkan evaluasi konvensional. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam kompetisi yang mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan bersemangat ketika mengikuti evaluasi menggunakan Kahoot dibandingkan saat mengerjakan tes tertulis. Melalui fitur peringkat, siswa dapat mengetahui capaian hasil belajarnya secara langsung sehingga muncul motivasi untuk meningkatkan hasil pada kesempatan berikutnya. Bagi guru, hasil kuis yang ditampilkan secara otomatis memudahkan dalam mengidentifikasi materi yang belum dipahami siswa. Temuan ini mendukung teori yang dikemukakan Septi (2023) bahwa media digital yang bersifat interaktif mampu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Media digital lainnya yang digunakan adalah Quizizz. Berbeda dengan Kahoot yang digunakan

secara langsung di dalam kelas, Quizizz lebih sering dimanfaatkan sebagai media latihan dan evaluasi mandiri. Guru memberikan kode atau tautan Quizizz yang dapat diakses siswa melalui perangkat masing-masing. Siswa kemudian mengerjakan soal sesuai batas waktu yang telah ditentukan. Setiap jawaban yang diberikan akan memperoleh umpan balik otomatis sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan secara langsung.

Meskipun pemanfaatan media digital memberikan berbagai manfaat, penelitian ini menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Kendala yang paling sering terjadi adalah gangguan jaringan internet. Berdasarkan hasil wawancara, 70% siswa mengalami kendala jaringan saat menggunakan LMS, Kahoot, maupun Quizizz. Gangguan tersebut berupa koneksi yang lambat, jaringan yang tidak stabil, hingga kesulitan mengakses aplikasi pembelajaran. Pada penggunaan Kahoot, gangguan jaringan menyebabkan siswa terlambat masuk ke dalam kuis atau tidak dapat menjawab soal secara maksimal karena sistem berjalan sesuai batas waktu yang ditentukan. Pada penggunaan Quizizz, jaringan

yang tidak stabil menyebabkan jawaban terlambat terkirim atau proses pengerjaan terganggu. Sementara itu, pada LMS, siswa mengalami kesulitan saat mengakses materi dan mengumpulkan tugas secara daring.

Selain kendala jaringan, 60% siswa mengalami distraksi saat menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran. Distraksi tersebut berupa membuka media sosial, permainan, atau aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan kegiatan belajar. Kondisi ini menyebabkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran berkurang sehingga proses belajar tidak berlangsung secara optimal. Penggunaan smartphone yang menjadi sarana utama pembelajaran digital membuat guru perlu melakukan pengawasan yang lebih intensif agar siswa tetap fokus pada kegiatan pembelajaran.

Kendala berikutnya adalah perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media digital. Berdasarkan hasil wawancara 50% siswa masih mengalami kesulitan dalam proses login, mengakses materi, memahami fitur aplikasi, maupun mengumpulkan tugas secara digital. Kesulitan tersebut umumnya

dialami oleh siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi pembelajaran secara rutin. Selain itu 30% siswa mengalami keterbatasan perangkat sehingga harus menggunakan perangkat secara bergantian dengan teman ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran digital secara optimal.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, guru memberikan penjelasan dan tutorial penggunaan media digital sebelum pembelajaran dimulai. Guru juga melakukan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi. Selain itu, pengawasan selama pembelajaran ditingkatkan untuk mengurangi distraksi penggunaan perangkat. Dalam menghadapi kendala jaringan internet, guru menyiapkan alternatif pembelajaran seperti penggunaan metode konvensional atau media lain yang lebih mudah diakses.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

SMP Muhammadiyah Program Khusus Surakarta telah diterapkan melalui penggunaan Learning Management System (LMS), Kahoot, dan Quizizz yang mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan terorganisasi. LMS digunakan sebagai media penyampaian materi dan pengelolaan tugas, sedangkan Kahoot dan Quizizz dimanfaatkan sebagai media evaluasi dan latihan yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala seperti gangguan jaringan internet, distraksi penggunaan smartphone, keterbatasan perangkat, serta perbedaan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital.

DAFTAR PUSTAKA

Daniel Tirto, Menciptakan Presentasi Mengagumkan dengan Microsoft PowerPoint (Sidoarjo: Media Cerdas, 2016), 15-25.

Hamdan Husein Batubara, Media pembelajaran digital (PT Remaja Rosdakarya, 2021), 3.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods*

Sourcebook. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

Saputra, I. G., Pendidikan dalam Era Digital: Tantangan dan Peluang (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2021), 87.

Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," Jurnal Sentikjar 2 (2023): 92.

Sadewa Bagus Wicaksana yang dilakukan pada tahun 2020 dengan judul Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani Di SMA N 1 Kalasan - Penelusuran Google,8.

Sigit Permansah dan Tri Murwaningsih, —Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK,Il dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran, 2018, 72.

Septi Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," Jurnal Sentikjar 2 (2023): 92.

Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Media Berbasis Teknologi Infomasi. Jurnal Basicedu, 6(6), 9304–9314.