



**ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS X**

Agista Nurul Inayyah, Bambang Hartono

Universitas Negeri Semarang

e-mail: agistani@students.unnes.ac.id

Diterima: 15/05/2026; Direvisi: 22/05/2026; Diterbitkan: 06/06/2026

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Perkembangan teknologi mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran digital, namun belum semua media yang digunakan telah diketahui tingkat kelayakannya berdasarkan pengalaman dan penilaian siswa. Oleh karena itu, analisis kelayakan media pembelajaran digital penting dilakukan sebagai dasar bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis digital berdasarkan penilaian siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang didukung oleh data kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi nonpartisipasi, angket, dan wawancara. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas X dan lima guru bahasa Indonesia dari lima sekolah yang menggunakan media pembelajaran digital yang berbeda, yaitu video animasi, PowerPoint, mind mapping berbasis Smart TV, Genially, dan flipbook digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mind mapping berbasis Smart TV memperoleh persentase tertinggi sebesar 82,5% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, video animasi memperoleh persentase sebesar 80,3%, Genially 78,7%, flipbook digital 75,4%, dan PowerPoint 72,7% dengan kategori layak. Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan aktif ketika pembelajaran menggunakan media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media digital meliputi keterbatasan jaringan internet, kerusakan perangkat pendukung, serta waktu yang diperlukan untuk mengembangkan media yang lebih interaktif.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Kelayakan Media*

ABSTRACT

Indonesian language learning in secondary schools still faces challenges, including low student interest and the limited use of varied learning media. Although technological advancements have encouraged the integration of various digital learning media, the feasibility of these media based on students' experiences and evaluations has not been widely examined. Therefore, analyzing the feasibility of digital learning media is important to provide teachers with evidence-based considerations in selecting media that align with students' learning needs. This study aims to determine the feasibility of digital-based learning media based on students' evaluations in tenth-grade Indonesian language instruction. The study employed a quantitative approach supported by qualitative data, with data collected through non-participant observation, questionnaires, and interviews. The participants consisted of tenth-grade students and five Indonesian language teachers from five different schools utilizing different types of digital learning media, namely animated videos, PowerPoint, Smart TV-based mind mapping, Genially, and digital flipbooks. The results showed that Smart TV-based mind mapping obtained the highest score of 82.5%, categorized as highly feasible. Meanwhile, animated



videos achieved 80.3%, Genially 78.7%, digital flipbooks 75.4%, and PowerPoint 72.7%, all categorized as feasible. Interview findings revealed that students were more interested and actively engaged when learning activities incorporated visual, audio, and interactive elements. The challenges encountered in implementing digital learning media included limited internet connectivity, malfunctioning supporting devices, and the time required to develop more interactive digital learning materials.

Keywords: *Learning Media, Indonesian Language, Media Feasibility*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia disekolah menengah masih mengalami tantangan, baik di sisi siswa maupun guru. Meskipun bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran utama yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berbahasa serta pemahaman terhadap budaya Indonesia, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran itu masih tergolong rendah. Dari sisi siswa, tantangan yang dihadapi dapat berupa rendahnya motivasi belajar. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menjadi kurang, sehingga mereka sering melalaikan tugas-tugas yang diberikan guru, menyelesaikan tugas secara asal-asalan, dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran (Mustajab et al., 2023). Sementara dari sisi guru, dalam praktiknya, pembelajaran sering kali masih berpusat pada guru dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang cenderung monoton, teoritis, dan kurang menarik jika hanya dilakukan secara konvensional. Masih banyak guru yang belum bisa melaksanakan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, serta belum memanfaatkan media dan sumber belajar sesuai dengan kebutuhan siswa (Sihombing et al., 2023). Kondisi ini membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya minat belajar dapat dipengaruhi oleh kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran maupun menurunnya ketertarikan terhadap materi pembelajaran, karena dipengaruhi dari perbedaan metode pengajaran yang digunakan guru (Ni'mah et al., 2026)

Di sisi lain, perkembangan teknologi telah mengubah cara siswa berinteraksi dengan informasi. Sebagai generasi yang akrab dengan teknologi, siswa terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini memberikan peluang yang luas bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik serta dipahami oleh siswa. Menurut Suryani dalam Yulianti & Nuryanto (2025), media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, baik oleh guru maupun siswa. Sedangkan media pembelajaran digital menurut Tiwow et al. (2025) adalah sarana komunikasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk cetak maupun audiovisual dengan perangkat teknologi sebagai media penunjangnya. Perangkat pendukung itu antara lain komputer, laptop, proyektor, tablet, gawai, maupun televisi digital yang biasa disebut Smart TV. Dalam praktiknya, media pembelajaran digital dapat berupa website pembelajaran, aplikasi edukasi, multimedia interaktif, konferensi virtual, hingga teknologi berbasis *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR).

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam hasil penelitiannya, Febriani & Ansori (2023) menyatakan bahwa siswa mendapatkan berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran, di antaranya meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran, materi menjadi lebih mudah dipahami, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena memadukan audio dan visual, serta kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, mempraktikkan, dan mendemonstrasikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa karena



media mampu membangkitkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif (Seftiana & Delia, 2021). Media seperti video, aplikasi, dan platform digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak membosankan. Kedekatan siswa dengan teknologi menjadikan media pembelajaran digital lebih mudah diterima dan lebih menarik bagi mereka. Seperti pernyataan Nasution (2010) dalam Primadani et al. (2022) bahwa pembelajaran berbantuan komputer mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif karena siswa dapat memahami materi dengan lebih cepat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang memerlukan waktu lebih banyak.

Meskipun banyak siswa yang sudah menguasai teknologi, masih banyak guru yang belum paham dalam penggunaan teknologi. Setiap guru di Indonesia dituntut untuk melek dengan teknologi masa kini. Guru dapat mempelajarinya jika mereka ingin merubah pola pembelajarannya. Saat ini banyak cara untuk mempelajari sesuatu, seperti melalui Youtube, internet, webinar, dan lain-lain. Menurut Perdana et al. (2020), minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mencerminkan kurangnya kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu berpikir kreatif agar dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui media yang memanfaatkan teknologi (Aulia et al., 2022).

Namun, pada kenyataannya, tidak semua media pembelajaran digital yang digunakan di sekolah telah memenuhi kriteria kelayakan. Pandangan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran penting untuk diketahui, agar guru dapat merancang media sesuai dengan kebutuhan belajar mereka (Hidayatullah et al., 2025). Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis terhadap kelayakan media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian mengenai kelayakan media pembelajaran digital perlu dilakukan karena media yang layak dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat kelayakan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X. Kelayakan yang dimaksud merujuk pada tingkat kesesuaian media untuk mendukung proses pembelajaran berdasarkan penilaian dan pengalaman siswa sebagai pengguna. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kualitas media yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Acuan penilaian mengacu pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikaan sebagaimana dikemukakan Depdiknas (2008) dalam Kamilah et al. (2023).

Penelitian mengenai media digital dalam pembelajaran telah banyak dilakukan. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan atau pengujian satu jenis media tertentu serta menilai efektivitasnya terhadap hasil belajar pada mata pelajaran selain bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian yang membandingkan tingkat kelayakan beberapa jenis media digital berdasarkan persepsi siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran komparatif mengenai kelayakan berbagai media digital yang digunakan di sekolah, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang didukung oleh data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai persentase dari hasil angket siswa dalam mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran, sedangkan data kualitatif berupa wawancara kepada guru bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran sebagai penguat hasil penelitian. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif

terhadap fenomena yang diteliti melalui penggabungan data kuantitatif dan kualitatif (Habibullah et al., 2025).

Objek penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas X. Penelitian dilaksanakan di lima sekolah berbeda, yaitu SMA Kesatrian 1 Semarang, SMK PGRI 1 Semarang, SMA Teuku Umar Semarang, SMA Negeri 9 Semarang, dan SMA Mardasiswa Semarang. Populasi penelitian terdiri atas siswa kelas X serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, dengan jumlah sampel guru sebanyak lima orang yang masing-masing mewakili satu sekolah yang berbeda. Pengambilan sampel ditentukan dengan metode purposive sampling dengan kriteria: (1) sekolah menengah atas yang memperbolehkan penggunaan gawai dalam proses pembelajaran, (2) kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran digital, dan (3) siswa yang mengikuti pembelajaran tersebut bersedia mengisi angket.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, pemberian angket, dan wawancara. Observasi yang dilakukan berupa observasi nonpartisipasi, di mana peneliti berperan sebagai pengamat dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X. Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran selesai untuk menilai media pembelajaran yang telah mereka gunakan. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendukung dan memperkuat hasil angket siswa.

Instrumen penelitian berupa angket penilaian kelayakan media pembelajaran digital yang dibuat dalam bentuk *Google Form* dengan memuat empat aspek penilaian, yaitu aspek tampilan media, aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek kegunaan. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan masing-masing pernyataan memiliki rentang skor 1 sampai 4. Skor 1 menunjukkan kategori tidak setuju, skor 2 menunjukkan kategori cukup setuju, skor 3 menunjukkan kategori setuju, dan skor 4 menunjukkan kategori sangat setuju. Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan.

Data hasil angket dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kemudian persentase hasil diinterpretasikan ke dalam lima kriteria kelayakan media. Persentase 81-100% termasuk kategori sangat layak, 61-80% layak, 41-60% cukup layak, 21-40% kurang layak, dan 0-20% tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada siswa dari lima sekolah, diperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran digital pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas X. Data tersebut meliputi lima media pembelajaran yang berbeda, yaitu video animasi, PowerPoint, mind mapping berbasis Smart TV, Genially, dan *Flipbook* Digital. Berikut adalah persentase hasil angket:

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Digital oleh Siswa

| No. | Media | Aspek Tampilan | Aspek Materi | Aspek Kebahasaan | Aspek Kegunaan | Persentase Total | Kategori |
|-----|---------------|----------------|--------------|------------------|----------------|------------------|----------|
| 1. | Video animasi | 78,8% | 81,2% | 80,3% | 80,8% | 80,3% | Layak |
| 2. | PowerPoint | 70,5% | 72,6% | 72,5% | 73,4% | 72,7% | Layak |

| | | | | | | | |
|----|--|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|
| 3. | <i>Mind mapping</i> berbasis smart TV | 81% | 84,4% | 85% | 80,3% | 82,5% | Sangat layak |
| 4. | Genially (<i>Learning web</i>) | 77,9% | 81,4% | 78,9% | 76,6% | 78,7% | Layak |
| 5. | <i>Flipbook</i> digital | 76,3% | 76,8% | 74,3% | 73,9% | 75,4% | Layak |

Berdasarkan Tabel 1, seluruh media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X memperoleh kategori layak hingga sangat layak. Media mind mapping berbasis Smart TV memperoleh persentase tertinggi sebesar 82,5% dan menjadi satu-satunya media yang masuk kategori sangat layak. Tingginya nilai tersebut didukung oleh capaian pada aspek materi (84,4%) dan kebahasaan (85%) yang menunjukkan bahwa penyajian informasi melalui peta konsep dinilai jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh siswa.

Sementara itu, media video animasi memperoleh persentase sebesar 80,3%, diikuti Genially sebesar 78,7%, flipbook digital sebesar 75,4%, dan PowerPoint sebesar 72,7%, yang seluruhnya berada pada kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Secara umum, media yang memiliki unsur visual dan interaktif cenderung memperoleh persentase yang lebih tinggi dibandingkan media yang lebih banyak menampilkan informasi secara tekstual. Temuan ini mengindikasikan bahwa karakteristik media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keterlibatan siswa dan efektivitas penyampaian materi pembelajaran.

Untuk melengkapi hasil angket siswa, peneliti melakukan wawancara dengan lima guru bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai manfaat, karakteristik media yang efektif, serta kendala yang dihadapi selama implementasi media digital. Hasil analisis wawancara disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Temuan Hasil Wawancara Guru tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital

| Aspek | Temuan |
|---|---|
| Ketertarikan dan Motivasi Belajar Siswa | Guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Media yang menampilkan unsur visual, animasi, dan aktivitas interaktif membuat siswa lebih antusias serta lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. |
| Pemahaman Materi | Media digital membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena informasi disajikan secara lebih menarik dan terstruktur. Penggunaan video animasi, mind mapping, dan infografis dinilai mampu menyederhanakan materi sehingga siswa lebih cepat menangkap konsep yang dipelajari. |
| Efektivitas Pembelajaran | Guru menilai media digital membantu proses penyampaian materi menjadi lebih efisien dan mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru. Kehadiran media digital juga memudahkan guru dalam menjelaskan materi serta mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis. |

| | |
|--|---|
| Karakteristik Media yang Disukai Siswa | Siswa cenderung lebih tertarik pada media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas. Media seperti video animasi dan mind mapping berbasis Smart TV dinilai lebih mampu menarik perhatian siswa dibandingkan media yang didominasi teks dan penjelasan verbal. |
| Kendala Implementasi | Penggunaan media pembelajaran digital masih menghadapi beberapa hambatan teknis, seperti keterbatasan jaringan internet, gangguan listrik, dan kerusakan perangkat pendukung pembelajaran. Selain itu, guru juga mengalami kendala dalam menyiapkan media yang lebih interaktif karena membutuhkan waktu dan keterampilan tambahan. |

Berdasarkan Tabel 2, media pembelajaran digital dinilai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia. Guru menyatakan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain itu, media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena informasi disajikan secara lebih menarik dan terstruktur.

Temuan pada Tabel 2 juga menunjukkan bahwa media digital mendukung efektivitas pembelajaran dengan membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien dan mengurangi dominasi metode ceramah. Namun demikian, implementasi media digital masih menghadapi beberapa kendala, terutama keterbatasan jaringan internet, gangguan pada perangkat pendukung pembelajaran, serta waktu yang diperlukan guru untuk mengembangkan media yang lebih interaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh ketersediaan sarana pendukung dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara optimal.

Pembahasan

Media *mind mapping* berbasis Smart TV memperoleh persentase total sebesar 82,5% dan berada pada kategori sangat layak. Pada aspek tampilan media diperoleh persentase sebesar 81%, aspek materi sebesar 84,4%, aspek kebahasaan sebesar 85%, dan aspek kegunaan sebesar 82,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini menjadi media pembelajaran yang paling tinggi tingkat kelayakannya dibandingkan media pembelajaran lainnya. Tingginya persentase pada aspek materi dan kebahasaan menunjukkan bahwa penyajian materi melalui peta konsep dapat membantu siswa memahami inti materi secara lebih terstruktur, ringkas, dan terarah. Dewi & Nugraheni (2022) menyatakan bahwa guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat menggunakan media *mind mapping* sebagai alternatif referensi sekaligus inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan Smart TV membantu guru menampilkan materi pembelajaran dengan ukuran visual yang lebih jelas sehingga siswa lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. Smart TV sebagai media pembelajaran digital mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan menggunakan papan tulis atau media konvensional lainnya (Escorial et al., 2023).

Media video animasi memperoleh persentase sebesar 80,3% dengan kategori layak. Hasil tersebut dinilai dapat membantu siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia dengan lebih jelas karena penyampaian informasi yang disampaikan lebih menarik dan tidak monoton. Tingginya persentase pada aspek materi dan aspek kegunaan menunjukkan bahwa siswa merasa video animasi membantu mereka memahami isi pembelajaran lebih jelas dan membuat proses belajar lebih menarik. Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan pendapat Distira & Mahpudin (2024), bahwa penggunaan video animasi memberikan berbagai manfaat terutama



karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Media ini mempermudah penjelasan konsep-konsep yang bersifat abstrak dengan menyajikannya secara lebih konkret melalui visualisasi yang jelas, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut teori Dual Coding dari Paivio tahun 1991 dalam Faisal et al. (2024), informasi yang disampaikan melalui perpaduan visual dan verbal dapat lebih dipahami oleh otak secara efektif. Hal tersebut terjadi karena otak memiliki dua jalur pemrosesan informasi, yakni jalur visual dan jalur verbal, sehingga penggunaan media video animasi memungkinkan siswa memanfaatkan kedua jalur tersebut secara bersamaan dan membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat.

Media Genially memperoleh persentase sebesar 78,7% dengan kategori layak. Pada aspek tampilan media diperoleh persentase sebesar 77,9%, aspek materi sebesar 81,4%, aspek kebahasaan sebesar 78,9%, dan aspek kegunaan sebesar 76,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan melibatkan langsung dengan penggunaan media pembelajaran. Tingginya persentase aspek materi menunjukkan bahwa siswa merasa materi yang disajikan melalui Genially lebih mudah dipahami. Kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai individu yang berperan aktif dalam membentuk pemahamannya sendiri melalui pengalaman, kegiatan eksploratif, dan proses refleksi (Magfiroh et al., 2025). Fitur yang tersedia dalam Genially memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Maulana & Gustiana (2025) yang menyatakan bahwa Genially dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa serta dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Media *Flipbook* digital memperoleh persentase sebesar 75,4% dengan kategori layak. Pada aspek tampilan media diperoleh persentase sebesar 76,3%, aspek materi sebesar 76,8%, aspek kebahasaan sebesar 74,3% dan aspek kegunaan sebesar 73,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Flipbook* digital cukup membantu siswa dalam mengakses materi pembelajaran bahasa Indonesia secara fleksibel. Tampilannya yang menyerupai buku cetak memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan e-book maupun dokumen biasa. Menurut Susilo et al. (2023), media pembelajaran *Flipbook* digital perlu dirancang dengan menyajikan konten dan materi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Dalam proses pengembangannya, aspek materi, bentuk tulisan, dan penggunaan gambar harus diperhatikan kejelasan dan tampilannya agar informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa serta mudah dipahami.

PowerPoint memperoleh persentase terendah sebesar 72,7%, meskipun masih dalam kategori layak. Pada aspek tampilan media memperoleh persentase sebesar 70,5%, aspek materi sebesar 72,6%, aspek kebahasaan sebesar 72,5%, dan aspek kegunaan sebesar 73,4%. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint masih efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama untuk guru dalam menyampaikan materi. Dalam proses pembelajaran, penggunaan PowerPoint masih berpusat kepada penjelasan guru sehingga siswa hanya menjadi pendengar pasif. Temuan ini sejalan dengan teori beban kognitif yang dikemukakan oleh Jhon Sweller bahwa adanya keterbatasan kapasitas memori kerja dalam mengolah informasi baru, sehingga individu tidak dapat menangani terlalu banyak informasi dalam waktu yang sama (Syagif, 2024). Penyajian informasi yang terlalu berpusat pada teks dan penjelasan verbal berpotensi meningkatkan beban kognitif siswa. Menurut Herdianti & Gazali (2022), media PowerPoint yang menyajikan materi yang memadukan unsur grafis, animasi, dan suara dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, serta memperkuat pemahaman siswa



terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, PowerPoint akan lebih efektif apabila dikembangkan dengan tampilan yang lebih interaktif dan variatif dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara guru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X. Guru menyatakan media pembelajaran digital dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Lusiana & Fatimah (2025) yang menyatakan bahwa meskipun media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran, efektifitas penggunaannya tetap dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung serta kemampuan literasi digital guru dan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran digital perlu didukung oleh fasilitas yang memadai agar penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berpengaruh terhadap minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Padila (2025) dalam penelitiannya, bahwa siswa menjadi lebih percaya diri, dalam menulis karena memiliki kesempatan untuk menyampaikan gagasan secara bebas serta memperoleh apresiasi melalui media digital. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan literasi kreatif siswa.

Perbedaan penilaian antar media pembelajaran digital pada pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa tingkat interaktivitas, unsur visual, dan unsur audio memengaruhi ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Seperti pendapat Arief S. Sadiman dalam Dewi & Nugraheni (2022), bahwa media yang menyajikan gambar yang realistis lebih efektif dalam menunjukkan masalah pokok dibandingkan media verbal yang didominasi oleh teks. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat, motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Karena karakteristik siswa saat ini lebih dekat dengan teknologi digital, membuat siswa tumbuh berdampingan dengan penggunaan gawai, internet, media sosial, serta platform digital, sehingga menyebabkan siswa lebih tertarik dengan media yang memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Adapun hasil penelitian ini memberikan implikasi pedagogis bagi guru bahasa Indonesia dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran digital untuk di kelas. Media pembelajaran tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang menghadirkan visual, animasi, serta aktivitas interaktif mampu membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia lebih baik. Sebaliknya, media yang bersifat satu arah membuat siswa lebih mudah jenuh selama pembelajaran. Terlihat dari siswa yang lebih tertarik dengan *mind mapping* berbasis Smart TV, video animasi, dan Genially dibandingkan media presentasi biasa atau media yang menampilkan banyak teks. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa tingkat interaktivitas media menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran terutama media digital perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kebutuhan belajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu,



diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan memanfaatkan penelitian ini untuk meneliti cakupan subjek dan media yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, S., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 5(2), 50–59. <https://doi.org/10.21107/nser.v5i2.11854>
- Dewi, I., P., & Nugraheni, A., S. (2022). Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Kalimat. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 31–40. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v5i2.101>
- Distira, D. A., & Mahpudin, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Animiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5138-5145 <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1766>
- Escorial, W. A., Budiyo, & Feriandi, Y. F. (2023). Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Smart TV) dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PPKn. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 484–488. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(4), 18-22. <https://doi.org/10.56842/jpk.v1i4.365>
- Febriani, R., & Ansori, D. S. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jlp/article/view/13307>
- Habibullah, J. A., Norvaizi, I., & Dewi, D. E. C. (2025). Implementasi Mixed Methods dalam Penelitian Pendidikan. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 3(1), 17–31. <https://doi.org/10.59001/pjier.v3i1.245>
- Herdianti, & Gazali. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Banawa Tengah. *Senarai Bastra*, 2(2), 2022.
- Hidayatullah, A. A., Ramadhanti, D., & Helda, T. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas: Apa Kata Siswa? *Journal of Social and Scientific Education*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.58230/josse.v2i1.302>
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Lusiana, & Fatimah, S. (2025). Media Digital Sebagai Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Teknologi. *Advances in Educational Journal*, 2(1), 510–517. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/679>
- Magfiroh, L., M., Azzahro, N., S., Saputri, F., A., Mafaza, R., Rahmania, N., S., Doni, Achsan, M., S. (2025). Konstruktivisme Jean Piaget dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif dalam Pendidikan Di Era Digital. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(3), 34-48.



- Maulana, A., G., P., & Gustiana, E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 231–238. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3252>
- Mustajab, A., Yulita, Rusiana, M., & Sukardi. (2023). Analisis Kurangnya Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 155–173. <https://doi.org/10.52166/mida.v6i2.4266>
- Ni'mah, A., Ilmiyah, Q., Krisnaeni, K. D., & Supriyadi, I. (2026). Pengaruh Media *Gamifikasi Zep Quiz* Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Manbail Huda Jenu. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 156–168. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i1.4908>
- Padila, C. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pedidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 8–14. <https://pendidikan.samudrailmu.com/index.php/jpbs>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Primadani, I. W., Yuniawan, T., & Utami, S. P. tri. (2022). Pengembangan Media Animasi Bermuatan Cinta Produk Indonesia dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote. *Jurnal pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 1-7. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v11i1.45633>
- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2021). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p51-59>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 710–718. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Susilo, A., Ardianto, B., Romlah, S., Wirdaini, M., & Musta'inah, M. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Digital Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 1-7. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1037>
- Syagif, A. (2024, September 29). Teori Beban Kognitif Jhon Sweller dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab pada Jenjang Pendidikan Dasar. *FASHLUNA*, 5(2), 93-105. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v5i2.883>
- Tiwow, G., M., Manullang, G., R., Renol, S., Siahaan, A., L., & Komalasari, F., P. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yulianti, P. K., & Nuryanto, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menganalisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 246–260. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24744>