

PENERAPAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VII SMP CERDAS MURNI

Monggun Maulidiya Siregar¹, Nova Muhairani Nasution², Safinatul Hasanah Harahap³

Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri
Medan^{1,2,3}

e-mail: monggunmaulidiya@gmail.com¹, novamuhairanii@gmail.com², finahrp@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan teknologi digital dalam bentuk media pembelajaran pada kelas VII SMP Cerdas Murni, Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Objek yang digunakan yaitu siswa SMP Cerdas Murni kelas VII. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu berupa penerapan beberapa teknologi digital oleh guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang dilihat dari hasil observasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas yaitu berupa *Power Point* (PTT), *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, dan video *Youtube*. Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Penerapan media pembelajaran digital tersebut mampu memberikan hasil penilaian yang maksimal pada siswa. Hal tersebut dilakukan oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas atau pada pengambilan nilai akhir pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *penerapan, teknologi digital, media pembelajaran*

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe learning in the classroom by applying digital technology in the form of learning media in class VII SMP Cerdas Murni, Medan. The method used in this research is descriptive qualitative by using interview, observation, documentation, and questionnaire techniques. The objects used are students of SMP Cerdas Murni class VII. This study obtained results in the form of the application of several digital technologies by teachers which were used as learning media in the classroom as seen from the results of observations. The learning media used by the teacher in the classroom are in the form of Power Point (PTT), Sway Office, Google Form, Padlet, Quizizz, WhatsApp, and Youtube videos. The application of digital technology as a learning medium is used to assist teachers in delivering material in class. The application of digital learning media is able to provide maximum assessment results for students. This is done by the teacher when learning in the classroom or at the final score of learning. There are factors that influence the application of digital learning media used in learning .

Keywords: *application, digital technology, instructional media*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia ditopang oleh komponen-komponen krusial yang digunakan sebagai pedoman fundamental untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional. Salah satu komponen utamanya adalah kurikulum, di mana Kurikulum 2013 hadir sebagai sebuah komponen sistem pendidikan yang membawa pembaruan signifikan dari kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP sebelumnya telah lama menjadi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran bahasa

Copyright (c) 2025 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

Indonesia. Pergeseran dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 diimplementasikan sebagai usaha strategis untuk memperbaharui pengembangan kurikulum secara nasional. Perubahan ini didasarkan pada hasil penelitian mendalam yang disesuaikan dengan kebutuhan kompetensi generasi muda di era modern. Salah satu ciri paling menonjol yang mendampingi perubahan dalam kurikulum pembelajaran ini adalah tuntutan untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi digital secara lebih masif dan terstruktur dalam proses belajar mengajar di semua tingkatan pendidikan.

Penerapan teknologi digital pada era kontemporer ini diharapkan secara ideal mampu memfasilitasi dan memudahkan kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) telah dikenal secara luas sebagai medium yang mampu memberikan jawaban instan berupa informasi yang dibutuhkan dalam segala bidang ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran tentunya menjadi sebuah hal yang sangat penting dalam praktik pendidikan saat ini. Konsekuensinya, pendidik di era sekarang diharuskan memiliki kemampuan dan kompetensi untuk merancang serta menciptakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Sejalan dengan pandangan Haag dan Keen, teknologi informasi dapat dipahami sebagai seperangkat alat yang esensial, yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang sangat berhubungan dengan proses pemrosesan dan penyampaian data atau informasi (Affandi, 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk efisiensi, tetapi secara fundamental digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Dalam implementasinya, pengajaran menggunakan teknologi tidak dapat dilepaskan kaitannya dengan kaidah dan aturan-aturan pedagogis yang terkait dengan perubahan tingkah laku pribadi peserta didik. Bentuk nyata dari tercapainya tujuan pembelajaran tersebut dapat diamati dari berkembangnya aspek pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*). Perkembangan ini diakibatkan dari pengalaman belajar bermakna yang diperoleh siswa, yang sekaligus merupakan komponen utama dari keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar kini dituntut untuk lebih canggih dan kreatif dengan mengintegrasikan teknologi informasi digital. Media pembelajaran digital didefinisikan sebagai media belajar yang bekerja menggunakan data digital atau mampu menghasilkan karya digital yang dapat diakses, diolah, dan didistribusikan melalui berbagai perangkat digital (Batubara, 2021).

Saat ini, telah semakin berkembang berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan pendidik dalam mengajar sekaligus menarik minat siswa dalam belajar. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh (*distance learning*), media pembelajaran yang populer digunakan di antaranya adalah *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Quizizz*, *Canva*, dan platform *e-learning* yang dikelola institusi. Selain media yang dirancang untuk pembelajaran jarak jauh, media digital yang umum digunakan di dalam ruang kelas dapat berupa media presentasi interaktif seperti *PowerPoint*, serta pemanfaatan sumber daya internet melalui peramban seperti *Google Chrome* dan platform video *YouTube*. Penggunaan teknologi digital ini secara signifikan juga dapat membantu guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang lebih menarik dan relevan (Amalia & Widiyono, 2025; Muhamad & Aliyyah, 2025). Dengan dukungan teknologi, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran melalui media yang inovatif selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas (Mahbubillah et al., 2025; Nurjanah et al., 2025).

Konteks penelitian di SMP Cerdas Murni menunjukkan bahwa guru telah menerapkan teknologi digital sebagai media pembelajaran pada siswa kelas VII. Dalam praktiknya, guru merasa lebih mudah menyampaikan informasi di dalam kelas dan mampu membangun interaksi

Copyright (c) 2025 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

yang lebih baik dengan siswa. Hal ini terlihat ketika terdapat peserta didik yang kurang mengerti maksud dari materi yang disampaikan secara langsung, teknologi dapat membantu memvisualisasikannya. Data awal menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi digital ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil penilaian akhir yang diperoleh. Akan tetapi, perlu disadari bahwa keberhasilan penerapan teknologi digital akan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor krusial, terutama kesiapan dari pihak siswa dan guru itu sendiri. Guru dan siswa memiliki keterkaitan timbal balik yang erat dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi tugas utama guru untuk mampu membangun dan memelihara minat belajar siswa dalam ekosistem digital tersebut.

Dalam konteks yang lebih spesifik, penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia diyakini dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Tujuannya adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik lisan maupun tulisan, melalui simulasi dan praktik yang difasilitasi teknologi. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital dilakukan untuk menyajikan informasi yang sesuai dengan materi pelajaran, sekaligus dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa yang cenderung menurun jika menggunakan metode konvensional. Sumber belajar digital yang dapat dimanfaatkan sangat beragam, di antaranya berupa *Blog* edukatif, *Website* terverifikasi, *E-book* (buku elektronik), dan konten video pembelajaran di *YouTube*. Menggunakan sumber belajar dengan teknologi digital seperti ini akan membuat siswa lebih mandiri dan mampu mendapatkan materi tambahan yang relevan sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah (Pasinggi, 2023).

Terdapat beberapa faktor yang teridentifikasi memengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital di dalam kelas. Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi penerapan media pembelajaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori besar, yaitu faktor internal (dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (dari lingkungan). Berdasarkan kedua faktor tersebut, dapat dianalisis sejauh mana keberhasilan penerapan media pembelajaran di dalam kelas. Faktor umum yang paling dominan memengaruhi penerapan teknologi digital adalah kesiapan dari guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital itu sendiri. Selain faktor individu tersebut, terdapat pula faktor luar atau eksternal yang tidak kalah penting, yaitu ketersediaan lingkungan yang kondusif serta adanya sarana pendukung (infrastruktur) yang memadai untuk penggunaan teknologi digital secara optimal (Mursida, 2025; Sutarsih et al., 2024). Kegagalan dalam salah satu faktor ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi juga harus diakui memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan yang perlu dimitigasi. Sebagai contoh, salah satu kekurangan penggunaan teknologi adalah terdapat risiko peserta didik yang kurang mendapatkan pengalaman belajar yang bersifat otentik atau manual. Pada pemanfaatan setiap media pembelajaran yang digunakan, selalu terdapat keunggulan dan kelemahan pada masing-masing media. Keunggulan dan kelemahan tersebut dapat diketahui dan dievaluasi dari analisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut dalam proses belajar mengajar. Selain berfokus pada media, tantangan juga hadir dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada umumnya, model yang diterapkan belum tentu dapat membantu peserta didik sesuai dengan yang dibutuhkan oleh masing-masing individu. Hal tersebut seringkali disebabkan karena proses belajar mengajar yang dilakukan secara klasikal di ruang kelas pada jangka waktu tertentu, sehingga sulit memberikan layanan yang terdiferensiasi (Lestari, 2015).

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari kajian-kajian sebelumnya yang relevan. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anshori (2019) yang membahas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran.

Copyright (c) 2025 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

Penelitian tersebut memiliki persamaan fokus dengan penelitian ini, yakni mengkaji pemanfaatan media informasi digital dalam konteks pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dianalisis dalam penelitian tersebut berupa internet, *Mobile Phone*, dan *CD Room/Flashdisk*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Anshori (2019) lebih berfokus pada penjabaran definisi, fungsi, dan manfaat umum dari penggunaan media digital, sementara penelitian ini akan berfokus pada implementasi spesifik di lapangan.

Selanjutnya, penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah studi yang dilaksanakan oleh Iskhak (2021). Penelitian tersebut membahas tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Matematika pada masa pandemi Covid-19, dengan subjek siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang, Kabupaten Banyumas. Penelitian tersebut berupaya mendeskripsikan hasil dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran darurat. Perbedaan utama dari penelitian ini adalah subjek mata pelajaran yang diteliti, yakni pelajaran Matematika. Selain itu, penelitian Iskhak (2021) mengkaji beragam aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran digital, seperti *Google Classroom*, *Quizizz*, *Google Form*, *YouTube*, *Ridht Choice*, *Microsoft Office 365*, *WhatsApp*, dan *E-Learning* sekolah, yang memberikan gambaran komprehensif mengenai ekosistem teknologi yang digunakan selama pandemi, yang berbeda dengan konteks pembelajaran normal saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk meneliti dan mendeskripsikan kondisi objek yang alamiah, dengan peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dalam keseluruhan proses pengumpulan data. Pelaksanaan penelitian berlokasi di SMP Cerdas Murni dan dilaksanakan secara spesifik selama bulan Oktober. Fokus utama atau objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah proses penerapan teknologi digital yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun subjek penelitian yang menjadi sumber data utama adalah para siswa kelas VII di SMP Cerdas Murni. Penggunaan metode deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang mendalam dan faktual mengenai bagaimana teknologi digital tersebut diimplementasikan secara nyata di dalam kelas tanpa adanya manipulasi dari peneliti. Peneliti memposisikan diri untuk mengamati fenomena yang terjadi secara alami.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik gabungan untuk memperoleh data kualitatif, baik dalam bentuk data lisan maupun tertulis. Teknik pertama adalah wawancara semi-terstruktur, yang dilakukan secara mendalam dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Cerdas Murni. Wawancara ini bertujuan untuk menggali persepsi dan strategi guru dalam penerapan media digital. Teknik kedua adalah observasi langsung, di mana peneliti hadir di dalam kelas untuk mengamati secara partisipatif proses pembelajaran saat teknologi digital sedang digunakan. Teknik ketiga adalah penyebaran angket kepada siswa kelas VII. Angket ini diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media digital untuk menangkap respon dan persepsi mereka. Seluruh data ini dikumpulkan oleh peneliti melalui kegiatan lapangan secara intensif.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri (human instrument). Namun, peneliti dibantu oleh beberapa alat dan bahan pendukung untuk memastikan kelancaran pengumpulan data. Instrumen bantu tersebut mencakup bahan-bahan referensi seperti buku-buku teori media pembelajaran, skripsi terdahulu yang relevan, serta berbagai artikel atau jurnal daring yang berkaitan dengan penerapan teknologi digital. Selain sumber literatur, instrumen fisik yang digunakan adalah laptop untuk mencatat data, mengolah

transkrip wawancara, dan menganalisis temuan. Bahan utama yang menjadi konteks penelitian adalah materi pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas VII yang diajarkan selama observasi. Setelah seluruh data terkumpul, data tersebut diolah menggunakan metode analisis deskriptif. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kualitatif yang ditemukan di lapangan dengan cara memaparkan dan menginterpretasikan temuan secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Konteks dan Infrastruktur Pendukung Pembelajaran Digital

Penelitian ini menemukan bahwa SMP Cerdas Murni secara progresif telah mengadopsi kurikulum 2013 revisi terbaru, sebuah kebijakan yang secara eksplisit mendorong pemanfaatan teknologi dalam seluruh aspek pembelajaran. Implementasi teknologi digital ini diidentifikasi mulai diintensifkan pada awal tahun 2022, sebuah momen yang bertepatan dengan dimulainya semester dua sekaligus menandai transisi penting kembali ke proses pembelajaran tatap muka setelah periode panjang pembelajaran daring. Berdasarkan keterangan yang diperoleh melalui wawancara, guru Bahasa Indonesia kelas VII menyatakan bahwa penerapan beragam media digital ini memiliki tujuan ganda yang strategis. Tujuan pertama adalah untuk mengembangkan potensi profesional dan kreativitas guru dalam merancang serta memanfaatkan media pengajaran yang inovatif dan relevan. Tujuan kedua, yang tidak kalah penting, adalah untuk membangkitkan dan meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini dianggap krusial untuk mengatasi potensi kejenuhan belajar pasca-pembelajaran daring. Penggunaan teknologi ini dipandang sebagai solusi efektif untuk mengemas materi pelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih dinamis, visual, dan interaktif.

Keberhasilan penerapan teknologi digital di SMP Cerdas Murni sangat didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Pihak sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas penunjang utama, termasuk laboratorium IPA dan sebuah ruang Multimedia khusus. Selain itu, setiap ruang kelas telah dilengkapi dengan unit LCD Proyektor dan pengeras suara (Speaker) yang permanen, memungkinkan guru untuk menggunakan media presentasi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Fasilitas ini menjadi fondasi penting bagi guru untuk mengaplikasikan berbagai media berbasis web. Meskipun demikian, penelitian ini juga mencatat adanya kendala operasional di lapangan. Ditemukan beberapa unit LCD Proyektor di ruang kelas tertentu tidak dapat beroperasi dengan baik, ada yang mengalami kerusakan teknis dan ada pula yang tampilannya sudah tidak jelas atau buram. Menghadapi tantangan ini, guru Bahasa Indonesia mengambil inisiatif solutif dengan memindahkan sesi pembelajaran ke ruang laboratorium yang fasilitasnya terjamin, demi memastikan proses penyampaian materi pembelajaran digital dapat berlangsung lancar tanpa hambatan teknis.

2. Implementasi Ragam Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII diwujudkan oleh guru melalui pemanfaatan beragam platform berbasis aplikasi dan web, yang dieksekusi sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Untuk penyampaian materi, guru tidak lagi bergantung pada metode konvensional. Ditemukan penggunaan intensif media Sway Office, sebuah aplikasi dari Microsoft, yang dimanfaatkan untuk membuat presentasi interaktif yang dinamis. Pada materi Puisi Rakyat, guru menggunakan Sway untuk menyajikan teks, gambar, sekaligus menautkan video contoh berpantun dari Youtube. Selain Sway, media Power Point (PPT) juga masih digunakan untuk mengemas materi dari buku ajar dan LKS menjadi slide yang lebih sederhana, jelas, dan menarik secara visual. Untuk memperkaya pengalaman belajar pada materi Teks Fabel, guru secara khusus menggunakan media video dari Youtube. Penayangan cerita binatang seperti "Semut dan Belalang" terbukti

efektif menarik minat siswa karena menyajikan audio visual yang lengkap, membantu siswa memahami struktur cerita dan unsur intrinsiknya secara lebih nyata dan mendalam.

Selain untuk penyampaian materi, teknologi digital memegang peranan penting dalam proses penugasan dan evaluasi. Guru memanfaatkan Google Form sebagai media utama untuk memberikan soal penugasan, seperti pada materi Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel. Media ini dipilih karena kemudahannya untuk diakses siswa dari mana saja, dan guru dapat mengatur batas waktu pengerjaan. Untuk tugas yang bersifat keterampilan kreatif, seperti membuat pantun pada materi Puisi Rakyat, guru menggunakan Padlet. Aplikasi ini berfungsi sebagai papan tulis digital bersama, memungkinkan siswa mengumpulkan karya mereka di satu tempat secara kolaboratif. Guna mengukur pemahaman siswa secara cepat dan interaktif, aplikasi Quizizz digunakan untuk membuat kuis daring, misalnya pada materi Teks Fabel. Seluruh koordinasi pembelajaran ini, baik pembagian tautan Google Form, Padlet, Quizizz, maupun penyampaian informasi di luar jam sekolah, difasilitasi melalui WhatsApp Group (WAG) yang telah menjadi kelas daring sekunder bagi guru dan siswa.

3. Dampak Penerapan Teknologi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa

Efektivitas penerapan teknologi digital ini secara nyata tercermin melalui hasil penilaian harian siswa yang konsisten menunjukkan pencapaian di atas rata-rata. Pada penilaian harian Bab 1 mengenai materi Puisi Rakyat, guru membagi penilaian menjadi dua kategori, yakni keterampilan dan pengetahuan. Untuk penilaian keterampilan, siswa ditugaskan membuat berbagai jenis pantun, seperti pantun pengenalan, nasihat, dan agama. Tugas ini dikumpulkan melalui media Padlet, yang memungkinkan guru menilai karya siswa secara langsung. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata, karena karya mereka telah sesuai dengan kategori dan kaidah pantun yang diajarkan. Sementara itu, untuk penilaian pengetahuan, siswa mengerjakan soal Uji Kompetensi 1 yang bersumber dari LKS. Berdasarkan proses koreksi hasil jawaban yang dilakukan guru bersama-sama dengan siswa di dalam kelas, ditemukan bahwa seluruh siswa juga berhasil memperoleh nilai di atas rata-rata, menandakan pemahaman materi yang kuat.

Tren pencapaian positif ini berlanjut pada penilaian harian Bab 2, yang fokus pada materi Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat. Penilaian kembali dibagi menjadi dua aspek. Pada penilaian keterampilan, siswa diberi tugas untuk membuat kalimat langsung dan tidak langsung, serta mempraktikkan penggunaan kata depan yang tepat. Hasil koreksi guru menunjukkan bahwa jawaban seluruh siswa telah sesuai dengan materi kebahasaan yang dipelajari, sehingga mereka semua diberikan nilai di atas rata-rata. Demikian pula pada penilaian pengetahuan, siswa mengerjakan soal Uji Kompetensi 2 dari LKS. Proses koreksi bersama di kelas kembali mengonfirmasi bahwa seluruh siswa mencapai nilai di atas rata-rata. Guru Bahasa Indonesia menegaskan bahwa penggunaan media digital ini terbukti sangat efektif. Alasan utamanya adalah cara pengaplikasiannya yang cukup sederhana dan praktis bagi guru, sekaligus mampu menyajikan materi yang tidak hanya berupa tulisan, tetapi juga diperkaya dengan visual gambar, video, dan rekaman suara yang menarik.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa adopsi pembelajaran digital di SMP Cerdas Murni merupakan respons strategis terhadap lanskap pendidikan pasca-pandemi, bukan sekadar pembaruan teknis. Intensifikasi pemanfaatan teknologi yang dimulai pada awal tahun 2022, bertepatan dengan kembalinya pembelajaran tatap muka, menunjukkan adanya upaya sadar untuk menjembatani kesenjangan yang ditinggalkan oleh pembelajaran jarak jauh. Implementasi kurikulum 2013 revisi terbaru berfungsi sebagai kerangka kebijakan yang mendorong integrasi teknologi ini. Tujuan ganda yang diidentifikasi dari guru Bahasa Indonesia yakni meningkatkan kreativitas profesional sekaligus merangsang keterlibatan siswa sangat

relevan. Pendekatan ini mencerminkan pemahaman mendalam bahwa peran teknologi tidak hanya sebatas penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat motivasi, terutama dalam mengatasi potensi kejenuhan belajar pasca-pembelajaran daring. Pergeseran menuju pengemasan materi pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih dinamis dan interaktif ini menandakan adanya evolusi pedagogis dari instruksi statis menuju pengalaman belajar yang lebih partisipatif (Tobing et al., 2025; W, 2023).

Studi ini menekankan dualitas krusial infrastruktur sebagai faktor pendukung sekaligus penghambat dalam implementasi pendidikan digital. Ketersediaan fasilitas esensial seperti ruang Multimedia khusus, laboratorium IPA, serta teknologi standar di dalam kelas, termasuk Proyektor LCD dan pengeras suara, telah menyediakan fondasi yang kokoh bagi guru untuk berinovasi. Ketersediaan dasar ini memungkinkan guru untuk secara rutin mengintegrasikan media berbasis web dan presentasi ke dalam kegiatan belajar mengajar harian. Namun, temuan ini juga mengungkap kerentanan sistem terhadap kendala operasional. Ditemukannya beberapa unit Proyektor LCD yang tidak berfungsi optimal, baik karena kerusakan teknis maupun kualitas tampilan yang buram, menjadi penghambat yang signifikan. Insiden ini dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran yang telah dirancang. Inisiatif guru untuk memindahkan sesi pembelajaran ke laboratorium yang fasilitasnya lebih terjamin menunjukkan kemampuan adaptasi dan pemecahan masalah yang esensial. Hal ini menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada ketersediaan perangkat keras, tetapi juga pada pemeliharaan yang konsisten dan fleksibilitas pedagogis pendidik (Prihatin, 2025; Ratnawati et al., 2025).

Fase implementasi dalam penelitian ini mengungkap adanya pendekatan yang canggih dan terdiversifikasi dalam pemilihan media digital, yang disesuaikan secara spesifik dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum Bahasa Indonesia. Pendidik telah bergerak melampaui penggunaan alat monolitik dan memilih serangkaian aplikasi yang relevan sebagaimana diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pemanfaatan Sway Office untuk materi Puisi Rakyat menjadi contoh pergeseran menuju konten yang dinamis, dengan mengintegrasikan teks, elemen visual, dan sumber daya eksternal seperti video Youtube ke dalam satu presentasi interaktif. Hal ini kontras dengan penggunaan Power Point (PPT) yang, meskipun lebih konvensional, tetap dipertahankan karena kegunaannya dalam menyederhanakan dan memperjelas konsep inti dari buku ajar. Selain itu, pemilihan spesifik video Youtube untuk materi Teks Fabel, seperti animasi "Semut dan Belalang", merupakan keputusan metodologis untuk memanfaatkan kekuatan penceritaan audio-visual. Metode ini terbukti efektif membantu siswa memahami elemen naratif yang kompleks secara lebih nyata (Aviani et al., 2025; Febriyanto et al., 2025; Simbolon & Samosir, 2025).

Lebih jauh dari sekadar penyampaian materi, temuan ini menunjukkan adanya integrasi komprehensif alat digital ke dalam alur kerja asesmen dan kolaborasi di kelas. Pemanfaatan Google Form untuk penugasan, seperti pada analisis Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel, menyoroti pergeseran menuju evaluasi yang lebih efisien dan mudah diakses, memungkinkan guru mengelola pengumpulan tugas dan tenggat waktu secara efektif. Aplikasi yang lebih inovatif terlihat pada penggunaan Padlet untuk tugas keterampilan kreatif pada materi Puisi Rakyat. Alat ini berhasil mentransformasi tugas pengumpulan karya individu menjadi sebuah pameran digital kolaboratif, di mana karya siswa dapat terlihat pada satu "dinding digital" bersama. Hal ini tidak hanya mempermudah penilaian tetapi juga menumbuhkan rasa komunitas belajar. Untuk asesmen formatif, adopsi Quizizz dalam materi Teks Fabel memperkenalkan unsur gamifikasi ke dalam proses evaluasi, yang mampu mengukur pemahaman siswa secara cepat dan interaktif (Pramularsih et al., 2025; Yulizar et al., 2024).

Salah satu temuan penting namun sering terabaikan adalah peran vital WhatsApp Group

(WAG) sebagai lingkungan pembelajaran sekunder atau infrastruktur bayangan. Studi ini menunjukkan bahwa WAG tidak hanya berfungsi sebagai saluran komunikasi satu arah untuk pengumuman, tetapi telah berevolusi menjadi pusat koordinasi bagi keseluruhan ekosistem pembelajaran digital. Platform ini menjadi mekanisme utama untuk mendistribusikan tautan menuju Google Form, papan Padlet, dan kuis Quizizz. Ketergantungan pada aplikasi pesan instan yang ada di mana-mana ini menggarisbawahi kaburnya batas antara pembelajaran formal di dalam kelas dan dukungan belajar asinkron di luar jam sekolah. WAG berfungsi sebagai tulang punggung logistik, memastikan kelangsungan pembelajaran dan menyediakan jalur komunikasi langsung yang esensial. Fenomena ini mencerminkan adaptasi pragmatis terhadap kebiasaan digital siswa, memanfaatkan platform yang sudah familiar untuk mengelola kompleksitas rancangan pembelajaran multi-aplikasi (Kusumawati et al., 2025; Nurjanah et al., 2025).

Implikasi paling signifikan dari penelitian ini adalah adanya korelasi positif yang dapat diukur antara strategi media digital yang terdiversifikasi dan hasil belajar siswa. Efektivitas penerapan teknologi ini tidak bersifat anekdot, melainkan tervalidasi secara konsisten melalui data penilaian harian yang menunjukkan pencapaian seluruh siswa berada di atas rata-rata. Temuan dari Bab 1 mengenai Puisi Rakyat sangat ilustratif. Pemisahan penilaian menjadi domain keterampilan, yang diukur melalui pembuatan pantun di Padlet, dan domain pengetahuan, yang diukur melalui Uji Kompetensi 1, memungkinkan adanya evaluasi yang bernuansa. Fakta bahwa seluruh siswa menunjukkan hasil sangat baik di kedua domain tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan digital ini berhasil memfasilitasi aplikasi kreatif sekaligus pemahaman konseptual. Penggunaan Padlet menyediakan platform yang menarik secara visual untuk tugas keterampilan, sementara proses koreksi bersama atas hasil tes pengetahuan berkontribusi pada penguatan materi secara langsung dan efektif di dalam kelas (Kraf & Simbolon, 2025; Yuda et al., 2025).

Tren positif dalam pencapaian siswa ini bukanlah fenomena sesaat, melainkan berkelanjutan, sebagaimana dibuktikan oleh hasil penilaian harian pada Bab 2 mengenai Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat. Penilaian kembali mengonfirmasi bahwa seluruh siswa berhasil melampaui standar rata-rata, baik pada aspek keterampilan (seperti membuat kalimat dan menggunakan kata depan) maupun pada aspek pengetahuan (melalui Uji Kompetensi 2). Replikasi keberhasilan ini di dua materi yang berbeda dari puisi yang kreatif hingga tata bahasa yang teknis memperkuat kesimpulan mengenai keandalan strategi media digital yang diterapkan. Refleksi guru memberikan justifikasi pedagogis yang krusial atas keberhasilan ini: metode tersebut efektif karena mampu menyeimbangkan antara kesederhanaan dan kepraktisan bagi pendidik dengan kekayaan pengalaman belajar bagi siswa. Kemampuan media digital untuk melampaui instruksi berbasis teks dengan mengintegrasikan elemen visual (gambar), audio (rekaman suara), dan video (video) tampaknya menjadi faktor kunci dalam meningkatkan minat dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam.

KESIMPULAN

Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Cerdas Murni telah dilaksanakan. Penerapan teknologi digital yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yaitu berupa media *Sway*, *PowerPoint*, *Google Form*, *Padlet*, *Video*, *Quizizz*, dan *WhatsApp*. Media tersebut diakses dengan menggunakan laptop dan ditampilkan melalui LCD Proyektor yang terdapat di dalam kelas. Guru memilih media pembelajaran yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Beberapa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh

Copyright (c) 2025 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

atau daring digunakan untuk penugasan dan pengumpulan tugas.

Hasil dari penerapan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar mampu membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam pembelajaran yaitu berdasarkan pada setiap media yang digunakan yang mampu membangun minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keadaan kelas dan suasana saat pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan media yang mampu memberikan tampilan berupa gambar, video, dan suara.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2018). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Amalia, D., & Widiyono, A. (2025). Peran Guru Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Siswa Sekolah Dasar. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 960. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6936>
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Aviani, F. N. et al. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6660>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Dwijo, A.-Q. N. E. S. et al. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Melalui Media Whatsapp Selama Pandemi Covid-19 Di Ra Al-Qodir. *JECED*, 2(2), 124–131. <https://www.neliti.com/publications/420831/penerapan-metode-pembelajaran-melalui-media-whatsapp-selama-pandemi-covid-19-di>
- Febriyanto, A. Y. A. et al. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 885. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537>
- Kraf, T. J. C. G., & Simbolon, E. (2025). Strategi Guru Agama Katolik Dalam Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran Agama Katolik Sekolah Menengah Atas. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1425. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6128>
- Kusumawati, S. A. et al. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas 5 Sd Negeri 3 Jabalsari. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1145. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6411>
- Lestari, S. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK Oleh Guru. *Balai Pengembangan Media Telivisi Pendidikan*, 3(2), 121–134.
- Mahbubillah, I. et al. (2025). Implementasi Pembelajaran Bahasa Arab Model Contextual Teaching And Learning Dengan Media Educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1270. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.5530>
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 Sdn 28 Melayu Kota Bima Pada Mata Pelajaran
- Copyright (c) 2025 SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah

- Ipas. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 764.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Mursida, M. (2025). Pengaruh Kualitas Pengajaran, Fasilitas Belajar, Dan Sumber Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 579.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4727>
- Nurjanah, N. et al. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar Untuk Guru Sekolah Dasar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 579.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Nurjanah, N. et al. (2025). Strategi Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda: Digitalisasi Materi Ajar Untuk Guru Sekolah Dasar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 579.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Pasinggi, M. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2078>
- Pramularsi, M. S. et al. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Tik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 4 Bajur Pada Materi "Bumiku." *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 722.
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5353>
- Prihatin, M. R. (2025). Koding Dan Ai Di Sekolah: Kajian Literatur Terhadap Kesiapan Kurikulum Dan Pembelajaran Di Sd/Smp. *STRATEGY Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.51878/strategi.v5i3.6022>
- Ratnawati, E. et al. (2025). Penerapan Manajemen Mutu Terpadu Penggunaan Chromebook Untuk Pembelajaran Di Smp. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 524.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5731>
- Simbolon, E., & Samosir, M. (2025). Strategi Guru Dalam Memanfaatkan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Agama Katolik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1072.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6703>
- Sutarsih, W. et al. (2024). Peran Digitalisasi Sekolah Terhadap Mutu Pendidikan. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 136.
<https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2810>
- Tobing, S. et al. (2025). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Tarutung. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 1133.
<https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6907>
- W, W. S. (2023). Model Pembelajaran Pbl Untuk Menganalisis Struktur Dan Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi Dengan Menggunakan Teknik Number Head Together. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 48.
<https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2031>
- Yuda, A. R. et al. (2025). Implementasi Blended Learning Dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Studi Kasus Di Sekolah Dasar. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 592.
<https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4730>
- Yulizar, I. et al. (2024). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 205.
<https://doi.org/10.35878/GURU.V4I2.1313>