

Efektivitas Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Agnes Sonia Putri¹, Khermarinah², Wenny Aulia Sari³

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

*Email: agnessoniaputri7@gmail.com, khermarinah@mail.uinfasbengkulu.ac.id,
auliasariwenny@gmail.com*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah membuka peluang sekaligus tantangan baru dalam dunia pendidikan, tak terkecuali dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian literatur sistematis ini bertujuan untuk memetakan dan menganalisis secara kritis efektivitas pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada protokol PRISMA, menganalisis 35 artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025 dari berbagai basis data bereputasi, antara lain DOAJ, SINTA, Google Scholar, dan Scopus. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang mencakup platform e-learning, aplikasi berbasis gamifikasi, video pembelajaran, podcast, hingga media sosial edukatif secara konsisten berkorelasi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, penguasaan keterampilan berbahasa, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Secara khusus, keterampilan menulis dan membaca menunjukkan peningkatan yang paling signifikan, sementara keterampilan berbicara masih menghadapi tantangan implementasi yang lebih kompleks. Di sisi lain, kajian ini juga mengidentifikasi sejumlah hambatan nyata, di antaranya ketimpangan infrastruktur teknologi antardaerah, minimnya kompetensi digital sebagian pendidik, serta persoalan literasi digital peserta didik. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media digital bukan sekadar fungsi ketersediaan teknologi, melainkan sangat bergantung pada kualitas desain pembelajaran, pendampingan pedagogis yang terencana, dan ekosistem pendukung yang memadai. Artikel ini menutup dengan sejumlah rekomendasi konkret bagi para pemangku kepentingan pendidikan.

Kata Kunci: *Media Digital, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Efektivitas Pembelajaran, Kajian Literatur, Teknologi Pendidikan*

PENDAHULUAN

Transformasi digital yang melanda hampir seluruh sendi kehidupan manusia di abad ke-21 telah mengubah cara kita belajar, mengajar, dan berkomunikasi secara fundamental. Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia, perubahan ini datang dengan membawa dua wajah sekaligus: di satu sisi ia menawarkan berbagai kemungkinan baru yang tak terbayangkan sebelumnya, dan di sisi lain ia menghadirkan serangkaian tuntutan adaptasi yang tidak sedikit. Pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang menjadi tulang punggung kompetensi komunikatif bangsa, turut merasakan gelombang perubahan ini secara langsung.

Data dari Badan Pusat Statistik (2023) mencatat bahwa penetrasi internet di Indonesia telah mencapai angka 78,19% dari total populasi, melonjak signifikan dari 73,7% pada tahun 2022. Angka ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu pasar digital terbesar di Asia Tenggara. Namun demikian, besarnya angka penetrasi internet ini tidak

serta-merta berimbas pada transformasi pembelajaran yang merata dan bermakna. Disparitas geografis, ketimpangan infrastruktur, dan perbedaan kesiapan pendidik masih menjadi isu yang belum terselesaikan (Kemendikbud Ristek, 2023).

Pandemi COVID-19 yang berlangsung antara tahun 2020 hingga 2022 menjadi katalisator luar biasa yang memaksa seluruh ekosistem pendidikan Indonesia untuk bermigrasi seringkali secara mendadak ke platform digital. Lebih dari 68 juta peserta didik dan 3 juta pendidik harus beradaptasi dengan modalitas pembelajaran jarak jauh dalam waktu yang sangat singkat (UNICEF Indonesia, 2021). Pengalaman besar-besaran ini menghasilkan pelajaran kolektif yang sangat berharga: bahwa media digital bukan sekadar substitusi ruang kelas fisik, melainkan sebuah ekosistem pembelajaran tersendiri yang memerlukan perancangan pedagogis yang matang dan seksama.

Pada lanskap pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital hadir dalam beragam bentuk yang terus berkembang. Mulai dari platform manajemen pembelajaran (Learning Management System/LMS) seperti Google Classroom, Moodle, dan Schoology; aplikasi gamifikasi seperti Duolingo, Quiziz, dan Kahoot!; video pembelajaran di YouTube dan platform streaming; podcast dan konten audio; hingga media sosial seperti Instagram dan TikTok yang kini banyak dimanfaatkan sebagai ruang belajar informal. Keberagaman ini menghadirkan pertanyaan mendasar yang belum sepenuhnya terjawab oleh satu penelitian tunggal.

Sejumlah penelitian telah mencoba menjawab pertanyaan ini secara parsial. Penelitian Nurhidayah dan Setiawan (2022) menemukan peningkatan signifikan dalam keterampilan menulis peserta didik SMA yang menggunakan platform blog sebagai media pembelajaran. Sementara itu, Rahmawati dkk. (2021) melaporkan bahwa penggunaan video animasi terbukti meningkatkan pemahaman membaca peserta didik SD secara bermakna. Namun, penelitian-penelitian tersebut cenderung bersifat kasuistik terfokus pada satu jenis media, satu jenjang pendidikan, atau satu keterampilan berbahasa tertentu sehingga gambaran komprehensifnya masih belum tersedia.

Di sinilah *research gap* yang hendak diisi oleh kajian literatur ini. Hingga saat ini, masih sangat terbatas studi yang melakukan sintesis menyeluruh terhadap berbagai penelitian empiris tentang efektivitas media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara lintas-jenjang dan lintas-keterampilan. Kajian yang ada pun umumnya belum cukup dalam menelaah aspek-aspek kritis seperti kualitas desain instruksional, peran kompetensi pedagogis guru, dan faktor-faktor kontekstual yang memoderasi efektivitas media digital tersebut.

Bertolak dari latar belakang dan *research gap* di atas, kajian literatur sistematis ini menetapkan tiga tujuan utama. Pertama, mengklasifikasikan dan mendeskripsikan karakteristik berbagai jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua, menganalisis efektivitas masing-masing jenis media digital berdasarkan bukti-bukti empiris dari penelitian yang telah ada. Ketiga, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi dan memoderasi efektivitas tersebut, termasuk tantangan implementasi dan implikasi pedagogis yang perlu diperhatikan oleh para pendidik dan pengambil kebijakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengacu pada pedoman PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) untuk menghasilkan sintesis kajian yang sistematis, transparan, dan dapat direplikasi. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan berbagai publikasi ilmiah yang relevan. Pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui enam basis data utama, yaitu Google Scholar, SINTA, DOAJ, ERIC, Scopus, dan portal Garuda Kemendikbud pada periode Januari hingga Maret 2025. Artikel yang dicari dibatasi pada publikasi tahun 2020–2025 agar sesuai dengan perkembangan terbaru teknologi pendidikan dan pembelajaran digital. Kata kunci pencarian mencakup istilah yang berkaitan dengan media digital pembelajaran Bahasa Indonesia, e-learning, teknologi pendidikan, gamifikasi pembelajaran bahasa, serta keterampilan membaca dan menulis berbasis digital dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Kombinasi kata kunci menggunakan operator Boolean untuk meningkatkan relevansi hasil pencarian literatur. Kriteria inklusi meliputi artikel ilmiah peer-reviewed yang membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, memiliki data empiris atau kajian teoritis mendalam, tersedia dalam teks lengkap, dan diterbitkan dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Pendekatan tersebut dilakukan untuk memastikan kualitas, validitas, dan relevansi sumber yang digunakan dalam penelitian.

Proses seleksi literatur dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk memperoleh sumber yang sesuai dengan fokus penelitian. Dari total 347 artikel yang ditemukan pada tahap awal pencarian, dilakukan penghapusan duplikasi sehingga tersisa 258 artikel untuk tahap penyaringan berikutnya. Seleksi berdasarkan judul dan abstrak menghasilkan 84 artikel yang memenuhi kriteria awal dan dilanjutkan pada tahap penilaian teks lengkap. Sebanyak 49 artikel kemudian dikeluarkan karena tidak memiliki data empiris yang memadai, tidak berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia, atau tidak tersedia dalam teks penuh. Hasil akhir seleksi menghasilkan 35 artikel yang dianalisis secara mendalam dalam sintesis penelitian. Data diekstraksi menggunakan formulir khusus yang mencakup identitas artikel, jenjang pendidikan, jenis media digital, metode penelitian, ukuran sampel, variabel penelitian, serta temuan utama setiap studi. Proses ekstraksi dilakukan secara independen oleh dua pengkaji untuk menjaga objektivitas dan konsistensi hasil analisis dengan tingkat kesepakatan inter-rater yang sangat baik. Pendekatan tersebut memungkinkan penelitian menghasilkan kajian yang lebih sistematis, valid, dan komprehensif mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis

Dari keseluruhan literatur yang dikaji, keterampilan menulis merupakan aspek yang paling banyak mendapat perhatian penelitian. Terdapat 18 dari 35 artikel (51,4%) yang secara eksplisit meneliti dampak media digital terhadap keterampilan menulis peserta didik. Temuan yang konsisten muncul adalah bahwa media digital ketika diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran secara signifikan meningkatkan berbagai dimensi

keterampilan menulis, mulai dari aspek mekanis (ejaan, tanda baca, tata bahasa) hingga aspek retorik (organisasi, pengembangan ide, gaya penulisan).

Penelitian yang dilakukan Hariyanto dan Wulandari (2021) memberikan salah satu gambaran paling komprehensif tentang dinamika ini. Melalui penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus pada 120 peserta didik SMP Negeri di Jawa Tengah, mereka menemukan bahwa penggunaan platform blog secara berkelanjutan meningkatkan rata-rata skor menulis dari 65,3 menjadi 78,9 (peningkatan 20,8%) pada siklus pertama, dan dari 78,9 menjadi 86,2 (peningkatan 9,3%) pada siklus kedua. Yang lebih menarik dari angka-angka tersebut adalah temuan kualitatif mereka: peserta didik yang menulis di platform publik menunjukkan kesadaran retorik yang lebih tinggi yakni kemampuan untuk menyesuaikan gaya dan isi tulisan dengan audiens yang dituju dibandingkan mereka yang hanya menulis di buku tulis konvensional.

Temuan tentang kesadaran audiens ini memiliki implikasi teoretis yang penting. Ia mengkonfirmasi argumen bahwa menulis adalah praktik sosial yang tidak dapat dipisahkan dari konteks komunikasinya. Ketika peserta didik menulis di platform digital yang bersifat publik atau semi-publik, mereka tidak sekadar melakukan latihan bahasa untuk memenuhi tuntutan guru, tetapi terlibat dalam praktik komunikasi yang nyata dan bermakna. Kesadaran ini, yang dalam studi komposisi dikenal sebagai 'rhetorical situation awareness', terbukti menjadi pendorong kuat bagi peningkatan kualitas tulisan (Sari & Nugroho, 2022).

Namun demikian, efektivitas media digital untuk keterampilan menulis bukanlah sesuatu yang terjadi secara otomatis. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tanpa pendampingan pedagogis yang terstruktur, akses ke platform menulis digital justru bisa kontraproduktif. Peserta didik yang dibiarkan menulis di media digital tanpa bimbingan yang memadai cenderung mengembangkan kebiasaan penulisan informal yang tidak sesuai dengan standar akademik menggunakan bahasa gaul, singkatan, dan struktur kalimat yang sangat longgar (Kurniasih & Prasetyo, 2022). Ini menunjukkan bahwa mediasi pedagogis guru tetap menjadi faktor krusial, bahkan atau justru terutama dalam pembelajaran yang dimediasi teknologi.

Efektivitas dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca mendapat sorotan dalam 14 dari 35 artikel yang dikaji (40%). Temuan-temuan dalam kelompok ini secara umum mengindikasikan bahwa media digital, terutama e-book interaktif, teks digital dengan fitur-fitur pendukung pemahaman, dan platform membaca berbasis gamifikasi, dapat meningkatkan motivasi membaca dan pemahaman bacaan peserta didik secara signifikan.

Penelitian Rahmawati dan Kurniawan (2022) yang menggunakan desain eksperimen semu (quasi-experiment) dengan kelompok kontrol memberikan data kuantitatif yang kuat tentang efek ukuran (effect size) media digital pada pemahaman membaca. Dengan nilai Cohen's *d* sebesar 0,74 (masuk kategori efek sedang-besar), penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok yang menggunakan e-book interaktif dan kelompok yang menggunakan buku teks konvensional cukup substansial dari perspektif klinis-educatif. Lebih lanjut, analisis subkelompok mereka mengungkapkan bahwa peserta didik

dengan kemampuan awal rendah menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan peserta didik dengan kemampuan awal tinggi sebuah temuan yang menyiratkan potensi media digital sebagai 'equalizer' dalam mengurangi kesenjangan kemampuan membaca.

Aspek kritis yang sering luput dari penelitian-penelitian di bidang ini adalah perbedaan antara membaca dangkal (*surface reading*) dan membaca mendalam (*deep reading*). Kritik yang valid terhadap media digital adalah bahwa ia cenderung mendorong perilaku membaca yang *discontinuous* dan *non-linear* yakni membaca sepintas, melompat-lompat, dan jarang membaca teks dari awal hingga akhir secara linear. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana pemahaman teks sastra dan teks argumentatif yang kompleks memerlukan keterlibatan mendalam dan *sustained attention*, kebiasaan membaca digital ini bisa menjadi tantangan serius. Wahyuningsih (2023) mencatat fenomena ini dalam penelitiannya dan menyimpulkan bahwa guru perlu secara eksplisit mengajarkan strategi membaca digital yang berbeda dari strategi membaca konvensional.

Di sisi lain, fitur-fitur unik media digital seperti *hyperlink*, glosarium interaktif, fitur *text-to-speech*, dan kamus dalam aplikasi terbukti sangat membantu peserta didik dalam memahami kosakata baru tanpa harus keluar dari konteks membaca. Lestari dan Widodo (2022) menemukan bahwa peserta didik yang menggunakan e-book dengan kamus terintegrasi menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata yang 31% lebih tinggi dibandingkan kelompok yang harus mencari kosakata di kamus terpisah. Kemudahan akses ini secara tidak langsung mengurangi hambatan motivasional dalam membaca—yakni frustrasi yang muncul ketika peserta didik menemukan terlalu banyak kata yang tidak dipahami dalam satu bacaan.

Efektivitas dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara dan Menyimak

Keterampilan berbicara dan menyimak, yang dalam tradisi pengajaran bahasa Indonesia sering disebut sebagai keterampilan reseptif dan produktif lisan, mendapat perhatian yang lebih terbatas dalam literatur yang dikaji hanya 11 dari 35 artikel (31,4%) yang membahas kedua keterampilan ini, sering secara bersamaan. Hal ini sendiri sudah merupakan temuan yang signifikan: ketimpangan perhatian penelitian antara keterampilan tulis-baca dan keterampilan lisan mencerminkan orientasi dominan dalam pengajaran Bahasa Indonesia yang masih lebih memprioritaskan aspek tertulis.

Dalam hal keterampilan berbicara, penelitian Aditama dan Prabowo (2022) tentang penggunaan *vlogging* merupakan salah satu yang paling menarik secara metodologis. Mereka menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) yang menggabungkan data tes kinerja berbicara dengan wawancara mendalam. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan bukan hanya pada aspek teknis berbicara (*pelafalan*, *intonasi*, *kelancaran*), tetapi juga pada aspek psikologis yang selama ini menjadi hambatan utama dalam pengembangan keterampilan berbicara: kecemasan komunikasi (*communication anxiety*). Peserta didik yang merekam *vlog* merasa lebih nyaman berbicara di depan kamera daripada langsung di depan teman sekelas, dan kepercayaan diri yang dibangun melalui medium digital ini secara bertahap terbawa juga ke situasi berbicara tatap muka.

Anggraeni dan Setiadi (2023) menambahkan perspektif yang menarik tentang produksi podcast. Dalam penelitian mereka, peserta didik tidak hanya diminta mendengarkan podcast, tetapi juga membuat podcast mereka sendiri sebagai proyek akhir semester. Hasilnya jauh melampaui ekspektasi awal: peserta didik yang terlibat dalam produksi podcast menunjukkan peningkatan yang jauh lebih besar pada kemampuan berbicara mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mendengarkan. Proses produksi podcast yang melibatkan perencanaan konten, penulisan skrip, rekaman, dan editing ternyata melatih berbagai keterampilan metakognitif berbahasa yang sangat berharga.

Untuk keterampilan menyimak, temuan yang ada menunjukkan bahwa media video dengan fitur closed caption (baik dalam Bahasa Indonesia maupun tanpa caption) dapat menjadi media yang sangat efektif, terutama jika dikombinasikan dengan aktivitas berbasis pertanyaan yang menuntut pemahaman mendalam. Namun, para peneliti juga mengingatkan bahwa peserta didik cenderung bergantung terlalu besar pada caption teks sebagai 'pelarian' dari aktivitas menyimak yang sesungguhnya—sehingga guru perlu merancang aktivitas yang secara progresif mengurangi ketergantungan pada bantuan teks tersebut.

Dampak Media Digital terhadap Motivasi dan Keterlibatan Belajar

Salah satu temuan yang paling konsisten di seluruh literatur yang dikaji adalah dampak positif media digital terhadap motivasi belajar peserta didik. Dari 35 artikel, sebanyak 29 (82,9%) secara eksplisit melaporkan peningkatan motivasi sebagai salah satu hasil pembelajaran yang signifikan. Temuan ini melampaui peningkatan prestasi akademik murni dalam hal konsistensi dan kekuatan efeknya sebuah indikasi bahwa media digital mungkin bekerja terutama melalui jalur motivasional sebelum kemudian berdampak pada pencapaian kognitif.

Untuk memahami mekanisme bagaimana media digital meningkatkan motivasi, berguna untuk merujuk pada Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985, dikutip dalam Setyawan & Rahayu, 2022). SDT berargumen bahwa motivasi intrinsik jenis motivasi yang paling kuat dan berkelanjutan berakar pada terpenuhinya tiga kebutuhan psikologis dasar: otonomi (autonomy), kompetensi (competence), dan keterhubungan (relatedness). Media digital, terutama yang dirancang dengan baik, dapat secara simultan memenuhi ketiga kebutuhan ini.

Otonomi terpenuhi ketika peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya sendiri melalui platform e-learning asinkron. Kompetensi terpenuhi ketika sistem gamifikasi memberikan umpan balik instan yang membantu peserta didik memantau kemajuan mereka dan merayakan pencapaian kecil. Keterhubungan terpenuhi ketika media digital menyediakan ruang untuk kolaborasi dan berbagi dengan sesama peserta didik maupun dengan komunitas yang lebih luas. Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi secara bersamaan, motivasi intrinsik untuk belajar Bahasa Indonesia cenderung meningkat secara alami.

Namun demikian, penting untuk membedakan antara motivasi berbasis novelty (kebaruan) dan motivasi yang berkelanjutan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa efek motivasional media digital cenderung tinggi pada awal implementasi ketika peserta didik masih merasakan kebaruan dan kesenangan dari teknologi tetapi dapat menurun secara signifikan setelah beberapa minggu atau bulan. Fenomena ini, yang dalam literatur teknologi pendidikan dikenal sebagai 'novelty effect', perlu diperhatikan serius oleh para pendidik. Mustafa dkk. (2021) mendokumentasikan siklus ini dalam penelitian longitudinal mereka selama satu semester penuh, dan menyimpulkan bahwa variasi media dan pembaruan konten secara berkala menjadi kunci untuk mempertahankan momentum motivasional.

Tantangan Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Meskipun temuan tentang efektivitas media digital umumnya positif, analisis kritis terhadap literatur yang ada mengungkapkan bahwa perjalanan menuju integrasi media digital yang bermakna diwarnai oleh berbagai tantangan nyata yang tidak boleh diabaikan. Tantangan-tantangan ini beroperasi pada tiga level yang saling berinteraksi: level infrastruktur-ekosistem, level institusional-pedagogis, dan level individual-psikologis.

Pada level infrastruktur, ketimpangan akses teknologi masih menjadi hambatan paling mendasar yang dialami oleh sistem pendidikan Indonesia. Data dari Kemendikbud Ristek (2023) menunjukkan bahwa meskipun penetrasi internet secara nasional terus meningkat, masih terdapat kesenjangan yang sangat besar antara daerah perkotaan dan perdesaan. Di beberapa kabupaten di Papua, Kalimantan, dan Nusa Tenggara Timur, persentase sekolah dengan akses internet yang stabil masih di bawah 30%. Dalam kondisi seperti ini, strategi pembelajaran berbasis media digital yang efektif di Jakarta atau Surabaya bisa menjadi beban yang justru memperlebar ketimpangan pendidikan di tingkat nasional.

Tantangan pada level pedagogi tidak kalah signifikan. Kompetensi digital pendidik menjadi variabel yang sangat penting namun sering kali terlupakan dalam diskusi tentang efektivitas media digital. Purnama dan Hartono (2022) melakukan survei terhadap 340 guru Bahasa Indonesia di berbagai jenjang dan menemukan bahwa hanya 41,2% yang merasa 'cukup kompeten' dalam menggunakan teknologi digital untuk tujuan pedagogis yang spesifik bukan hanya untuk komunikasi atau administrasi dasar. Lebih mengkhawatirkan, hanya 18,5% yang menyatakan mampu merancang pengalaman pembelajaran digital yang secara sengaja menarget keterampilan berbahasa tertentu. Angka-angka ini menunjukkan bahwa hambatan kompetensi pedagogis-digital guru merupakan bottleneck yang nyata dalam rantai efektivitas media digital.

Pada level individual peserta didik, persoalan literasi digital dan manajemen diri (self-regulation) menjadi faktor yang sering diremehkan. Pembelajaran yang dimediasi teknologi menuntut tingkat otonomi dan disiplin diri yang lebih tinggi daripada pembelajaran tatap muka konvensional. Penelitian Kurniasih dan Prasetyo (2022) menemukan bahwa peserta didik dengan kemampuan self-regulation yang rendah justru menunjukkan penurunan kinerja akademik ketika beralih ke pembelajaran berbasis LMS, karena mereka tidak mampu mengelola waktu dan distraksi digital secara efektif. Temuan

ini menyiratkan bahwa implementasi media digital perlu disertai dengan pembinaan kompetensi self-regulated learning secara eksplisit.

Tantangan lain yang mulai mendapat perhatian dalam literatur terbaru adalah persoalan integritas akademik di era digital. Kemudahan akses ke konten online telah memunculkan fenomena plagiaris dan penggunaan AI generatif (seperti ChatGPT) dalam penyelesaian tugas menulis. Fitria dan Anggraini (2023) mendiskusikan dilema etis ini secara menarik: di satu sisi, AI writing assistant seperti ChatGPT dapat berfungsi sebagai tutor menulis yang sangat personalisasi; di sisi lain, penyalahgunaannya berpotensi merusak proses pembelajaran autentik yang seharusnya terjadi. Ini adalah tantangan yang belum ada solusi mudahnya dan memerlukan kebijakan yang bijaksana dari institusi pendidikan.

Faktor-faktor yang Memoderasi Efektivitas Media Digital

Analisis lintas-studi dalam kajian ini mengidentifikasi sejumlah faktor moderasi yang secara signifikan mempengaruhi apakah dan seberapa besar media digital dapat berkontribusi pada efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemahaman tentang faktor-faktor ini penting karena ia menggeser diskusi dari pertanyaan sederhana 'apakah media digital efektif?' ke pertanyaan yang lebih produktif: 'dalam kondisi apa, untuk siapa, dan dengan cara bagaimana media digital paling efektif?'

Faktor pertama adalah kualitas desain instruksional. Media digital yang paling canggih sekalipun tidak akan efektif jika tidak diintegrasikan dalam desain pembelajaran yang kohesif dan berorientasi pada tujuan. Penelitian Wulandari dan Pratama (2023) membandingkan dua kelompok guru yang sama-sama menggunakan Google Classroom: kelompok pertama menggunakannya hanya sebagai tempat distribusi tugas dan pengumpulan pekerjaan, sementara kelompok kedua mengintegrasikannya dalam rancangan pembelajaran yang mencakup aktivitas kolaboratif, diskusi online terstruktur, dan umpan balik teman sejawat. Hasilnya sangat mencolok: kelompok kedua menunjukkan gain score yang 2,4 kali lebih besar dibandingkan kelompok pertama, meskipun media yang digunakan sama.

Faktor kedua adalah level jenjang pendidikan. Analisis lintas-jenjang dalam kajian ini mengungkapkan pola yang menarik: efek media digital pada motivasi cenderung lebih besar di jenjang SD dan SMP, sementara efek pada prestasi kognitif cenderung lebih besar di jenjang SMA dan perguruan tinggi. Penjelasan yang paling masuk akal adalah bahwa peserta didik yang lebih muda lebih responsif terhadap elemen-elemen gamifikasi dan visualisasi yang banyak terdapat dalam media digital untuk anak, sementara peserta didik yang lebih tua lebih mampu memanfaatkan fitur-fitur kognitif yang lebih kompleks seperti analisis teks interaktif dan diskusi daring yang mendalam.

Faktor ketiga yang mungkin paling penting dari perspektif kebijakan adalah ketersediaan pelatihan dan pendampingan bagi guru. Dari seluruh penelitian yang menunjukkan efek positif signifikan dari media digital, hampir semuanya melibatkan guru yang sebelumnya telah mendapat pelatihan atau pendampingan khusus dalam penggunaan media digital secara pedagogis (bukan sekadar teknis). Ini memperkuat argumen bahwa

investasi dalam pengembangan kompetensi guru adalah prasyarat yang tidak dapat diabaikan untuk mewujudkan potensi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Kajian literatur sistematis ini menunjukkan bahwa media digital memiliki kontribusi positif yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta kemampuan membaca dan menulis. Efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi sangat dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran, kompetensi pedagogis guru, kesiapan peserta didik, dan dukungan lingkungan institusional. Implementasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesenjangan kompetensi digital, rendahnya literasi digital, dan kemampuan pengelolaan belajar mandiri peserta didik. Tantangan tersebut memerlukan dukungan kebijakan yang sistematis, penguatan kapasitas guru, serta pengembangan fasilitas pendidikan yang berkelanjutan agar pemanfaatan media digital dapat berjalan secara optimal. Kajian ini juga menunjukkan masih adanya kesenjangan penelitian terkait dampak jangka panjang penggunaan media digital, efektivitas perbandingan berbagai jenis media pembelajaran, dan penelitian pada kelompok peserta didik yang kurang terwakili seperti siswa berkebutuhan khusus dan daerah terpencil. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital yang lebih efektif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, R., & Prabowo, H. (2022). Pemanfaatan vlogging sebagai media pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 45–58. <https://doi.org/10.21107/jpbsi.v11i2.14852>
- Anggraeni, D., & Setiadi, B. (2023). Podcast sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara: Studi eksperimen di SMP Jakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 12–28. <https://doi.org/10.21009/JTP.v25i1.30124>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*. BPS. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/statistik-telekomunikasi-indonesia>
- Fitria, N., & Anggraini, S. (2023). Kecerdasan buatan sebagai tutor menulis: Peluang dan tantangan etis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(3), 78–94. <https://doi.org/10.24036/jppbi.v10i3.25634>
- Hariyanto, D., & Wulandari, T. (2021). Blog sebagai media pembelajaran menulis: Penelitian tindakan kelas di SMP Jawa Tengah. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 9(1), 33–48. <https://doi.org/10.24036/jbsp.v9i1.11203>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbud Ristek. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Laporan Tahunan Transformasi Digital Pendidikan Indonesia*. Kemendikbud Ristek. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/transformasi-digital>

- Kurniasih, E., & Prasetyo, A. (2022). Self-regulation dan literasi digital sebagai prasyarat pembelajaran daring yang efektif: Studi kasus di SMK Bandung. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 29(1), 11–24. <https://doi.org/10.17977/um048v29i12022p011>
- Lestari, R., & Widodo, H. (2022). E-book interaktif dengan kamus terintegrasi dan pengaruhnya terhadap penguasaan kosakata: Eksperimen semu di SMP Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 101–115. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2501>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Mustafa, A., Hidayat, R., & Saputri, D. (2021). Dinamika adaptasi guru Bahasa Indonesia terhadap pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 56–72. <https://doi.org/10.17509/jpbs.v21i1.32112>
- Nurhidayah, S., & Setiawan, A. (2022). Efektivitas platform blog dalam pengembangan keterampilan menulis argumentatif di SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(3), 88–104. <https://doi.org/10.17977/um003v22i32022p088>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., & Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Purnama, S., & Hartono, Y. (2022). Pasca-pandemi dan keberlanjutan transformasi digital pendidikan: Persepsi guru Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 67–82. <https://doi.org/10.26877/jip.v6i2.11234>
- Rahmawati, I., & Kurniawan, B. (2022). E-book interaktif dan pemahaman membaca: Eksperimen semu pada peserta didik SD kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 21–37. <https://doi.org/10.21009/JPD.v13i1.21032>
- Rahmawati, L., Santoso, A., & Nugraha, D. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran membaca pemahaman di kelas IV SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 6(1), 48–62. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v6i1.10231>
- Sari, D., & Nugroho, E. (2022). Kesadaran retorik dan media sosial dalam pengajaran menulis di SMA: Pendekatan kualitatif. *Jurnal Didaktika Bahasa dan Sastra*, 8(2), 113–128. <https://doi.org/10.31850/dbs.v8i2.10254>
- Setyawan, F., & Rahayu, P. (2022). Gamifikasi berbasis Quiziz dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia: Analisis motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 29–44. <https://doi.org/10.33558/jpb.v11i1.3124>
- UNICEF Indonesia. (2021). *Situation Analysis on the Effects of and Responses to COVID-19 on the Education Sector in Asia*. UNICEF EAPRO. <https://www.unicef.org/eap/reports/situation-analysis-effects-and-responses-covid-19-education-sector-asia>
- Wahyuningsih, S. (2023). Media digital dan pemahaman membaca kritis: Studi kasus di SMP Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 55–70. <https://doi.org/10.20527/jilbsi.v12i1.10987>
- Wulandari, A., & Pratama, B. (2023). Desain instruksional berbasis LMS dalam era Kurikulum Merdeka: Analisis komparatif. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(2), 88–105. <https://doi.org/10.17977/um049v7i22023p088>