

Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Penelitian Etnografi pada Mahasiswa Calon Guru

Juanda Juanda
Universitas Negeri Makassar
juanda@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra di kalangan mahasiswa Program Profesi Guru (PPG) di Universitas Negeri Makassar, dengan fokus pada efektivitas, tantangan, dan kebutuhan pengembangan. Metode penelitian yang digunakan adalah etnografi Bradley, dengan pengumpulan data melalui observasi partisipatif dan analisis menggunakan perangkat lunak *NVivo* untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan aspek-aspek penting dari media pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform pembelajaran daring memiliki cakupan terbesar (10,53%), menekankan pentingnya platform tersebut dalam proses pembelajaran. Pelatihan guru menempati posisi kedua dengan 8,18%, yang menandakan perlunya peningkatan keterampilan dan kompetensi guru dalam menggunakan media digital. Efektivitas pembelajaran tercatat sebesar 6,99%, mengindikasikan bahwa media digital dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Tantangan yang dihadapi termasuk jaringan internet dengan cakupan 3,57%, menunjukkan bahwa konektivitas yang stabil masih menjadi kendala. Multimedia interaktif dan konten masing-masing memiliki cakupan 1,93% dan 1,24%, mengindikasikan bahwa pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif masih diperlukan. Sarana dan prasarana mencakup 1,18%, menggarisbawahi pentingnya infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media digital. Kesimpulannya, penelitian ini menyoroti berbagai aspek penting dalam integrasi media digital, dari pelatihan guru hingga infrastruktur, yang harus diperhatikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra bagi mahasiswa Program Profesi Guru.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Pelatihan Guru, Platform Pembelajaran Daring

PENDAHULUAN

Media digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari dan memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek, termasuk pembelajaran bahasa dan sastra dalam bidang pendidikan (Imjai et al., 2024). Dengan adanya media digital, metode pembelajaran bahasa dan sastra telah mengalami perubahan besar, memfasilitasi akses yang lebih luas, serta menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Calon Guru mata pelajaran bahasa Indonesia di Universitas Negeri Makassar dalam proses pembelajaran menggunakan platform Learning Management System atau LMS berbasis komputer. Penggunaan LMS ini seringkali mengalami kendala padahal pembelajaran bahasa dengan bantuan komputer menciptakan budaya partisipatif, menghilangkan hambatan mengakses materi, mendorong cara berekspresi siswa, membedakan interaksi siswa melalui lingkungan digital, dan meningkatkan otonomi pelajar (Pennington et al., 2024, p. 126). Budaya partisipatif memerlukan kompetensi atau keterampilan literasi media baru agar bisa sukses di dunia digital. Siswa yang merasa kurang mampu membaca teks cetak bahkan lebih

cenderung tidak terlibat dengan pekerjaan sekolah yang berpusat pada teks cetak. Artikel ini membahas, melalui pembahasan tiga proyek, bagaimana siswa yang tidak terlibat dan kehilangan haknya ini dapat dilibatkan kembali melalui partisipasi dalam proyek-proyek membaca dan memproduksi teks digital multimoda menjadi pusat keterlibatan dan pembelajaran mereka (O'Brien & Dillon, 2023, p. 563).

Dalam realitas aktivitas digital, individu sering kali menjelajahi lebih dari satu platform digital untuk pembelajaran bahasa dan kreasi isi materi pembelajaran (Hervás-Torres et al., 2024, p. 1). Meskipun terdapat peningkatan penelitian mengenai penggunaan platform digital pembelajaran bahasa dalam konteks informal, pengalaman lintas platform masih memerlukan penjelasan. Pendekatan naratif terhadap mengungkapkan bagaimana mengatur berbagai sumber daya digital dan peluang pembelajaran dalam game online, penelusuran, berbagi media, jejaring sosial, dan ruang pembelajaran bahasa (Yu et al., 2024); (Rezapour et al., 2024); (Zhang & Zhao, 2024); (Juanda, Djumingin, et al., 2024). Para pelajar secara strategis mengatur rangkaian ruang digital ini agar sejalan dengan minat dan kebutuhan pribadi. Sesuai dengan kemampuan spesifik dari fitur-fitur teknologi di ruang-ruang ini, mereka menciptakan ruang interaksi bersama tempat pembelajaran terjadi antar individu yang secara geografis terpencil dan berjejaring melalui praktik bahasa multimodal.

Anak-anak muda menghabiskan waktu menggunakan media digital. Kecanduan game digital merupakan masalah serius bagi banyak orang di berbagai kelompok usia. Meskipun game daring menawarkan berbagai manfaat bagi individu, keterlibatan berlebihan dengan game digital memiliki konsekuensi negatif, termasuk distorsi realitas (Hervás-Torres et al., 2024). Oleh karena itu, pemahaman yang jelas mengenai cara terbaik mendukung pembelajaran anak melalui media digital adalah penting. Rekomendasi khusus dari beberapa badan profesional adalah penggunaan bersama orang tua untuk memfasilitasi pembelajaran anak-anak dari media digital. Meskipun bukti menunjukkan peran positif penggunaan bersama antara orang dewasa dan anak-anak, dukungan terhadap kesimpulan ini dibatasi oleh ukuran sampel yang kecil dan kurangnya variasi desain penelitian.

Pembelajaran bahasa dengan bantuan komputer menciptakan budaya partisipatif. Budaya partisipatif memerlukan kompetensi atau keterampilan literasi media baru agar bisa sukses di dunia digital oleh guru sekolah dasar untuk pembelajaran bahasa (Pennington et al., 2024). Dalam realitas aktivitas digital, individu sering kali menjelajahi lebih dari satu platform digital untuk pembelajaran bahasa. Sesuai dengan kemampuan spesifik dari fitur-fitur teknologi di ruang-ruang ini, mereka menciptakan ruang interaksi bersama tempat pembelajaran terjadi antar individu yang secara geografis terpencil dan berjejaring melalui praktik bahasa multimodal (Lee & Roger, 2023, p. 1). Peran positif penggunaan bersama antara orang dewasa dan anak-anak, dukungan terhadap kesimpulan ini dibatasi oleh ukuran sampel yang kecil (Taylor et al., 2024, p. 1). Literatur terkini menunjukkan bahwa salah satu manfaat pembelajaran bahasa berbasis permainan digital adalah menciptakan pengalaman belajar kosakata yang menarik, pembelajaran kontekstual mengarah pada kenikmatan dan pengalaman belajar bahasa yang kuat (Chowdhury et al., 2024, p. 1). Metodologi pendeteksian bahasa yang menyinggung dan menjelaskan dinamika kompleks media sosial multibahasa membuka jalan bagi komunitas online yang lebih inklusif dan aman (Saumya et al., 2024, p. 1).

Ada peningkatan minat menggunakan model pemrosesan bahasa alami untuk menganalisis data tekstual (Khalil et al., 2024, p. 1). Bahasa yang kaya sumber daya dan digunakan secara luas seperti bahasa Inggris mendorong penelitian dan mencapai hasil yang diinginkan karena aksesibilitas corpora besar, kumpulan data dan alat beranotasi. Bahasa dengan sumber daya terbatas tidak dapat memperoleh manfaat kemajuan karena kurangnya korpus data dan kumpulan data beranotasi. India memiliki beragam bahasa yang berubah

seiring dengan demografi dan bahasa yang memiliki ketersediaan data dan perbedaan semantik (Khanduja et al., 2024, p. 1). Besarnya kebutuhan dan kecenderungan kelas online menuntut penggunaan teknologi baru pengajaran bahasa memunculkan alat Jejaring Sosial khususnya Pembelajaran Bahasa Berbantuan Seluler dengan materi daring membuka perspektif baru pembelajaran dan pengajaran bahasa (Juanda, 2019); (Zheng et al., 2023, p. 1); (Juanda, Afandi, et al., 2024).

Dengan bantuan teknologi media digital, robot hiburan virtual, sebagai mode pengalaman belajar baru, secara efektif meningkatkan proses interaktif pembelajaran e-learning. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan algoritme adaptif berdasarkan pembelajaran mendalam penguatan tidak hanya mengoptimalkan efisiensi koreksi kesalahan sistem secara signifikan, tetapi beradaptasi dengan kebutuhan berbagai strategi pengoptimalan (Geng, 2025, p. 1). Guru menciptakan artefak digital dengan mengandalkan hubungan kreatif antara kata, konteks, dan situasi serta memberikan kesempatan melatih percakapan sederhana, mempelajari kosakata dalam konteks, dan membedakan nuansa pengucapan kata-kata yang menantang. Praktik pembuatan makna multimodal menunjukkan bagaimana kemampuan sosial, material, dan individu membentuk, menyusun, atau mengkontekstualisasikan kembali makna linguistik dalam berbagai bentuk (Aslan, 2024, p. 1). Integrasi teknologi dalam pendidikan Bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah mengkatalisasi pembelajaran digital informal Bahasa Inggris (Rezai et al., 2024, p. 1). Kasus film atau serial televisi, pertimbangan yang cermat terhadap kompleksitas struktur naratif dan komponen utamanya (kausalitas, waktu dan ruang) sangatlah penting. Dalam kasus permainan digital, literasi digital pelajar dan klasifikasi usia permainan harus dipertimbangkan (F.Suarez, 2023).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra telah menjadi tren yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Meskipun banyak literatur yang menyebutkan potensi manfaat media digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, masih terdapat perdebatan mengenai efektivitasnya dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dalam konteks mahasiswa Program Profesi Guru (PPG) di Universitas Negeri Makassar, penting untuk memahami sejauh mana media digital dapat meningkatkan kemampuan bahasa dan sastra mereka. Penelitian ini berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, dengan tujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta memberikan rekomendasi untuk optimalisasi metode pembelajaran tersebut. Dengan menyoroti elemen-elemen tersebut, penelitian ini berkontribusi signifikan pada literatur akademik tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, serta menawarkan rekomendasi praktis yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Universitas Negeri Makassar dan institusi serupa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode etnografi. Informan yang digunakan 45 orang. Mahasiswa PPG Universitas Negeri Makassar angkatan tahun 2024, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Daftar pertanyaan menggunakan google form. Dan wawancara menggunakan pertanyaan terbuka. Penelitian dilakukan selama 4 bulan mulai bulan Apri hingga Juli 2024. Analisis data menggunakan NVivo. Penelitian ini menggunakan metode etnografi Bradley untuk mengeksplorasi penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra pada mahasiswa Program Profesi Guru (PPG) di Universitas Negeri Makassar. Metode etnografi Bradley, yang dikenal dengan pendekatan kualitatifnya, memungkinkan peneliti untuk mengamati dan menganalisis praktik dan interaksi sehari-hari mahasiswa dan dosen dalam konteks pembelajaran digital.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi oleh para peserta. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang holistik dan kontekstual mengenai bagaimana media digital diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran bahasa dan sastra, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian hasil penelitian ini, pembelajaran berbasis media digital pada mahasiswa calon guru dilaksanakan dengan pelatihan guru, *platform* pembelajaran, efektivitas pembelajaran, jaringan internet, konten, multimedia interaktif, dan sarana dan prasarana. Secara rinci diuraikan di bawah ini.

Pelatihan Guru

Pelatihan guru dalam penggunaan media digital merupakan langkah krusial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra (Imjai et al., 2024). Pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan, disertai dengan pengembangan profesional membantu guru menguasai teknologi dan mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengalaman belajar siswa dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Kutipan data (1) s.d data (11).

- (1) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, maka menurut saya ada beberapa poin yang harus dilakukan, yaitu: 1. Melakukan pengembangan multimedia interaktif. 2. Pemanfaatan media (aplikasi) pembelajaran. 3. Memberikan pelatihan bagi pengajar. 4. Melakukan kolaborasi dan pembelajaran berbasis proyek. 5. Melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektifitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra."
- (2) "Sebaiknya dilakukan pelatihan penggunaan media digital bagi guru yang masih gagap teknologi, sehingga penggunaan media digital dapat dimanfaatkan dan dirasakan oleh semua guru dan peserta didik."
- (3) "Mengadakan pelatihan agar guru dapat melakukan inovasi pembelajaran melalui media digital. Guru-guru harus menguasai teknologi sehingga pembelajaran bisa lebih variatif."
- (4) "Meningkatkan penggunaan media dalam pembelajaran bahasa dan sastra adalah setiap guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media digital."
- (5) "Melakukan pelatihan pemanfaatan media digital yang inovatif agar pembelajaran bahasa dan sastra menjadi lebih menarik dan diminati oleh peserta didik."
- (6) "Lebih banyak pelatihan mengenai penggunaan media digital sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan output yang baik pula. Selama ini media digital tidak banyak digunakan karena adanya keterbatasan dalam mengelola media tersebut menjadi sebuah perangkat dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran bahasa dan sastra."
- (7) "Guru perlu diberikan pelatihan dan pengembangan 2.profesional untuk meningkatkan keterampilan digital mereka."
- (8) "Guru perlu diberikan pelatihan dan pengembangan 2.profesional untuk meningkatkan keterampilan digital mereka."
- (9) "Memberikan pelatihan kepada guru bahasa dan sastra tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran."
- (10) "Agar penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra dapat meningkat perlu ada pelatihan khusus bagi guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memilih dan menggunakan media digital yang dapat mendukung materi ajar. Pemilihan media digital sangat penting sebab menyesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan di dalam kelas."
- (11) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, diperlukan edukasi seperti pelatihan dan pengembangan agar kompetensi guru dapat terasah."

Berdasarkan data di atas, perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif dan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dan sastra, sejalan penelitian Hervás-Torres et al., (2024). Media ini dapat menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif bagi peserta didik. Pentingnya pelatihan bagi guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital. Pelatihan ini bertujuan agar semua guru, termasuk yang kurang familiar dengan teknologi, dapat memanfaatkan media digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengadakan pelatihan yang mendorong inovasi dalam pembelajaran melalui media digital. Penguasaan teknologi oleh guru memungkinkan pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif, sehingga menarik minat siswa. Diperlukan pelatihan dan pengembangan profesional yang berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan digital guru. Kompetensi guru dalam menggunakan media digital harus terus diasah agar mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Pelatihan khusus bagi guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam memilih dan menggunakan media digital yang sesuai dengan materi ajar sangat penting. Media digital yang tepat dapat mendukung materi ajar dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Evaluasi ini penting untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki.

Platform Pembelajaran

Platform pembelajaran digital memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra bahasa, sejalan penelitian Yu et al., (2024); Rezapour et al., (2024); Zhang & Zhao, (2024); Juanda, Djumingin, et al., (2024). Dengan pengembangan *platform* yang tepat, pemanfaatan multimedia dan aplikasi interaktif, serta pelatihan yang memadai untuk guru, pembelajaran bahasa dan sastra dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan kolaboratif. Kutipan data (12) s.d (19).

- (12) "Buat *platform* khusus untuk pembelajaran bahasa dan sastra yang menarik agar pembelajaran mudah diakses oleh guru Bahasa Indonesia. Permasalahn yang banyak dihadapi khususnya guru senior adalah mereka kaku dalam penggunaan teknologi. Sebisa mungkin buat *platform* yang menarik namun mudah dalam penggunaannya oleg guru."
- (13) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, disarankan untuk memanfaatkan *platform* pembelajaran daring seperti Google Classroom dan Moodle, yang memudahkan akses materi dan tugas. Integrasi multimedia, seperti video adaptasi film karya sastra, dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan aplikasi interaktif seperti Kahoot! dan Duolingo dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kuis dan latihan yang menyenangkan. Penerapan strategi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa dan sastra."
- (14) "Untuk Interaksi Digital: Manfaatkan forum diskusi online dan aplikasi chatting seperti WhatsApp atau Telegram untuk membangun komunitas belajar dan memungkinkan Mahasiswa berinteraksi lebih intensif."
- (15) "Adanya pelatihan untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra indonesia. Penyediaan akses ke e-book dan audiobook juga penting untuk memperluas sumber bacaan dan mendengarkan. Diskusi online melalui forum atau grup media sosial dapat memfasilitasi pertukaran ide dan analisis teks secara mendalam. Penggunaan aplikasi penulisan seperti Google Docs dan Grammarly memungkinkan kolaborasi serta memberikan umpan balik otomatis tentang tata bahasa dan gaya penulisan. Proyek digital seperti blog, vlog, atau podcast bisa menjadi sarana bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan bahasa secara kreatif."
- (16) "Mempertahankan media digital atau platform yang digunakan selama pembelajaran menggunakan media digital dalam pembelajaran karena manfaat dari fitur media yang dapat mempermudah proses belajar agar lebih praktis."

- (17) "Meningkatkan penggunaan media digital menurut saya yaitu guru dapat menggunakan platform interaktif yang memungkinkan interaksi antara siswa, seperti forum diskusi, kelas daring langsung, atau grup studi daring."
- (18) "Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra alangkah lebih baiknya memperbanyak aplikasi-aplikasi tentang media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, kemudian alangkah lebih baiknya lebih baiknya komponen-komponen yang mudah di akses."
- (19) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra, gunakan multimedia, aplikasi interaktif, platform online, e-books dan audiobooks, forum diskusi, media sosial, podcast, blog, dan virtual reality untuk membuat pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan kolaboratif. "- Memanfaatkan platform social media untuk berbagi materi, tugas, dan menyediakan ruang diskusi. - Menggunakan video pendek sebagai alat visual untuk memperkenalkan konsep-konsep bahasa."

Berdasarkan data di atas, perlu dibuat *platform* khusus untuk pembelajaran bahasa dan sastra yang menarik dan mudah diakses oleh guru, khususnya bagi guru senior yang mungkin kurang familiar dengan teknologi sesuai, penelitian Geng (2025). *Platform* ini harus dirancang untuk menarik minat pengguna namun tetap mudah digunakan, sesuai penelitian F.Suarez, (2023). *Platform* pembelajaran daring seperti *Google Classroom* dan *Moodle* sangat disarankan untuk digunakan karena memudahkan akses materi dan tugas, sejalan penelitian Rezai et al., (2024). Integrasi multimedia seperti video adaptasi karya sastra dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kuis dan latihan interaktif seperti Kahoot! dan Duolingo. Forum diskusi online dan aplikasi chatting seperti WhatsApp atau Telegram dapat dimanfaatkan untuk membangun komunitas belajar dan memungkinkan mahasiswa berinteraksi lebih intensif. Diskusi online ini memfasilitasi pertukaran ide dan analisis teks secara mendalam. Penyediaan akses ke e-book dan audiobook sangat penting untuk memperluas sumber bacaan dan mendengarkan. Penggunaan aplikasi penulisan seperti *Google Docs* dan *Grammarly* memungkinkan kolaborasi serta memberikan umpan balik otomatis tentang tata bahasa dan gaya penulisan. Proyek digital seperti blog, vlog, atau podcast dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan bahasa secara kreatif. Ini membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Penggunaan multimedia, aplikasi interaktif, e-books, dan audiobooks membuat pembelajaran lebih menarik, fleksibel, dan kolaboratif. *Platform* media sosial dapat digunakan untuk berbagi materi, tugas, dan menyediakan ruang diskusi. Video pendek sebagai alat visual juga efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep bahasa. Pelatihan untuk penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra perlu dilakukan untuk memaksimalkan manfaat fitur media yang mempermudah proses belajar. Pelatihan ini akan membantu guru dalam mengelola media digital secara efektif.

Efektifitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran bahasa dan sastra dapat ditingkatkan melalui penggunaan media digital yang tepat, sejalan penelitian Geng (2025). Faktor-faktor seperti pemilihan media, ketersediaan sarana, kualitas media, dan fleksibilitas dalam penggunaannya sangat penting untuk dipertimbangkan. Dengan meningkatkan aksesibilitas dan pengetahuan tentang penggunaan media digital, serta memilih media yang tepat dan menarik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Hervás-Torres et al., 2024). kutipan data (20) s.d (26).

- (20) "Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru. Dengan memilih media digital yang tepat, memanfaatkan berbagai platform media digital, mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran tradisional, meningkatkan literasi digital, dan mengembangkan konten pembelajaran digital yang berkualitas,

kita dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dan sastra dan membantu siswa mencapai potensi penuh mereka."

- (21) "Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia."
- (22) "Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia."
- (23) "Kedepannya lebih efektif dan bisa dimanfaatkan dengan sebaik baiknya. Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif media dapat memuat materi pelajaran yang memudahkan guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran serta berfungsi untuk menerangkan makna materi yang sulit dipahami oleh siswa."
- (24) "Semoga media digitalisasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra kedepannya bisa lebih meningkatkan kualitasnya, dan memberikan pengetahuan agar pemanfaatannya dapat lebih efektif digunakan dalam semua kalangan."
- (25) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menyajikan media pembelajaran yang efektif dengan memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan juga dapat menarik belajar peserta didik."
- (26) "Untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran harus lebih di tingkatkan lagi agar mendapat banyak akses. Sebagai pendidik membutuhkan banyak bahan ajar sebagai media efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran."

Jaringan Internet

Jaringan internet memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung penggunaan media digital untuk pembelajaran bahasa dan sastra. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, akses internet tanpa batasan, infrastruktur digital yang terjangkau, serta stabilitas dan kualitas jaringan internet yang baik adalah faktor-faktor kunci yang perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitas pembelajaran digital (Chowdhury et al., 2024; Geng, 2025). Dengan memastikan akses yang memadai dan berkualitas, proses pembelajaran bahasa dan sastra dapat ditingkatkan secara signifikan. Kutipan data (27) s.d. data (30).

- (27) "Menerapkan perangkat digital dalam pembelajaran yakni memberikan sarana dan prasarana yg memadai seperti akses internet yg disediakan oleh sekolah, perangkat elektronik/lab yg bisa digunakan oleh peserta didik serta alat teknologi seperti lcd dan spiker yg disediakan pada setiap kelas agar pembelajaran lebih bervariasi."
- (28) "Jangan membatasi akses internet untuk penggunaan media dalam pembelajaran bahasa dan sastra, serta perlu ditingkatkan bagaimana supaya pembelajaran bahasa dan sastra bisa bagus dan lebih bagus lagi kedepannya."
- (29) "Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur digital yang memadai dan akses internet yang terjangkau bagi semua siswa."
- (30) "Semoga akses internet kedepannya lebih stabil lagi, platform pembelajaran lebih bervariasi, kualitas jaringan terutama yang perlu diperhatikan dan media-media pembelajaran agar lebih mudah di akses dan tidak memberatkan dalam penggunaannya."

Berdasarkan data di atas, sekolah yang menerapkan perangkat digital dalam pembelajaran harus menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, sejalan penelitian (Pennington et al., 2024). Ini mencakup akses internet yang stabil dan cepat, perangkat elektronik/laboratorium yang dapat digunakan oleh peserta didik, serta alat teknologi seperti LCD dan speaker di setiap kelas untuk mendukung variasi dalam metode pembelajaran. Akses internet yang tidak terbatas sangat penting untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Pembatasan akses internet dapat menghambat proses pembelajaran dan kreativitas siswa serta guru (Zheng et al., 2023). Oleh karena itu, akses internet yang bebas dan memadai perlu dijamin untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur digital yang memadai dan akses

internet yang terjangkau bagi semua siswa. Infrastruktur yang baik memastikan bahwa seluruh siswa, tanpa terkecuali, dapat mengakses materi pembelajaran digital dengan mudah. Stabilitas dan kualitas jaringan internet harus diperhatikan untuk mendukung *platform* pembelajaran yang bervariasi. Akses internet yang stabil memungkinkan media pembelajaran lebih mudah diakses dan tidak memberatkan dalam penggunaannya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran digital dapat berjalan lancar dan efektif.

Konten

Kreativitas dan kualitas materi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Materi yang disampaikan harus relevan, menarik, dan dapat memenuhi kebutuhan serta minat siswa. Dukungan teknologi yang memadai juga penting untuk memastikan materi dapat disampaikan dengan cara yang efektif dan menarik. Penggunaan berbagai macam media digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media digital yang dipilih harus sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Kutipan data (31) dan (32).

- (31) "Kreatifitas dan kualitas materi yang akan di sampaikan harus sesuai dengan perkembangan peserta didik yang di hadapi serta dukungan teknologi penunjang juga perlu diperhatikan."
- (32) "Gunakanlah berbagai macam media digital untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Serta pilihlah media digital yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan peserta didik."

Penggunaan media digital untuk pembelajaran bahasa dan sastra, penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan kreatif, berkualitas, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik, sejalan penelitian (Rezai et al., 2024). Hal ini dapat melalui media games (Demir, 2024). Penggunaan berbagai macam media digital yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Dukungan teknologi yang memadai juga sangat penting untuk mendukung penyampaian materi dengan cara yang optimal.

Multimedia Interaktif

Penggunaan teknologi dan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa dan sastra sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dengan memanfaatkan video, audio, dan animasi, guru dapat memperjelas konsep yang diajarkan dan meningkatkan pemahaman siswa. *Platform* seperti *YouTube* juga dapat menjadi sumber daya tambahan yang berharga, menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Kutipan (33) dan (34).

- (33) "Di era digital ini, menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta memudahkan guru dalam memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan sehingga pemahaman siswa terhadap suatu pembelajaran bisa meningkatkan."
- (34) "Penggunaan Multimedia Interaktif: Gunakan video, audio, dan animasi untuk menjelaskan konsep bahasa dan sastra. Platform seperti YouTube dapat menyediakan sumber daya tambahan yang menarik."

Berdasarkan data di atas, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang sejalan penelitian (Chowdhury et al., 2024). Hal ini memudahkan guru dalam memperjelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat. Penggunaan multimedia interaktif seperti video, audio, dan animasi sangat efektif untuk menjelaskan konsep bahasa dan sastra (Geng, 2025). Platform seperti *YouTube* dapat menyediakan sumber daya tambahan yang menarik, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui berbagai format visual dan auditori.

Sarana dan Prasarana

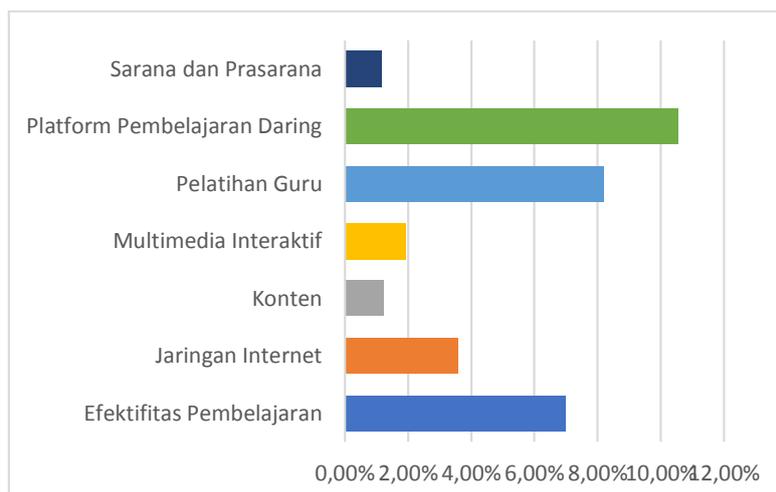
Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sangat penting untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra (Imjai et al., 2024). Akses internet yang stabil, perangkat elektronik yang tersedia, dan alat teknologi di setiap kelas akan memungkinkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif. Hal ini akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, Kutipan (35).

- (35) "Sekolah yg menerapkan perangkat digital dalam pembelajaran yakni memberikan sarana dan prasarana yg memadai seperti akses internet yg disediakan oleh sekolah, perangkat elektronik/lab yg bisa digunakan oleh peserta didik serta alat teknologi seperti lcd dan spiker yg disediakan pada setiap kelas agar pembelajaran lebih bervariasi."

Berdasarkan data di atas, sekolah yang menerapkan perangkat digital dalam pembelajaran perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Ini mencakup akses internet yang stabil dan cepat, perangkat elektronik atau laboratorium yang dapat digunakan oleh peserta didik, serta alat teknologi seperti LCD dan speaker di setiap kelas. Penyediaan sarana dan prasarana yang lengkap memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang memadai, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dan alat digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sejalan penelitian Geng (2025); dan Rezai et al., (2024).

Tabel 1. Persentase cakupan media pembelajaran digital berdasarkan output NVivo

Coding	Percentage coverage
Efektifitas Pembelajaran	6,99%
Jaringan Internet	3,57%
Konten	1,24%
Multimedia Interaktif	1,93%
Pelatihan Guru	8,18%
Platform Pembelajaran Daring	10,53%
Sarana dan Prasarana	1,18%



Gambar 1. Faktor pendukung pembelajaran digital

Berdasarkan data di atas, sekolah yang menerapkan perangkat digital dalam pembelajaran perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Ini mencakup akses internet yang stabil dan cepat, perangkat elektronik atau laboratorium yang dapat digunakan oleh peserta didik, serta alat teknologi seperti LCD dan speaker di setiap kelas. Penyediaan sarana dan prasarana yang lengkap memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang memadai, guru dapat menggunakan berbagai pendekatan dan alat digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang sesuai penelitian Yu et al., (2024); Rezapour et al., (2024); dan Zhang & Zhao, (2024).

SIMPULAN

Beberapa poin utama dalam pembelajaran bahasa dan sastra berbasis digital mencakup pelatihan guru, *platform* pembelajaran, efektivitas pembelajaran, jaringan internet, konten, multimedia interaktif, serta sarana dan prasarana. Pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital sangat penting untuk memastikan mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif. Pelatihan yang komprehensif akan membantu guru menguasai teknologi, menciptakan pembelajaran yang variatif, serta meningkatkan kompetensi digital mereka. Penggunaan *platform* pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Moodle*, serta aplikasi interaktif seperti *Kahoot!* dan *Duolingo* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa dan sastra. *Platform* ini memungkinkan akses yang lebih mudah terhadap materi, meningkatkan interaksi, dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memilih media yang tepat, memanfaatkan berbagai *platform* digital, serta mengintegrasikan media digital dengan metode pembelajaran tradisional. Faktor-faktor seperti kualitas materi, tujuan pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana sangat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media digital. Jaringan Internet: Akses internet yang stabil dan cepat sangat penting untuk mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Penyediaan infrastruktur digital yang memadai dan terjangkau perlu diperhatikan untuk memastikan seluruh siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah.

Kreativitas dan kualitas konten pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Penggunaan berbagai macam media digital yang sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penggunaan multimedia interaktif seperti video, audio, dan animasi sangat efektif dalam menjelaskan konsep bahasa dan sastra. *Platform* seperti *YouTube* dapat menyediakan sumber

daya tambahan yang menarik dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet, perangkat elektronik, dan alat teknologi di setiap kelas, sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa dan sastra memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, untuk memaksimalkan manfaatnya, perlu adanya dukungan yang memadai dalam hal pelatihan guru, infrastruktur, konten, dan sarana prasarana. Dengan pendekatan yang tepat dan terencana, media digital dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa dan sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan, E. (2024). Bite-sized language teaching in the digital wild: Relational pedagogy and micro-celebrity English teachers on Instagram. *System*, 121, 103238. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103238>
- Chowdhury, M., Dixon, L., Kuo, L.-J., Donaldson, J. P., Eslami, Z., Viruru, R., & Luo, W. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development. *Computers and Education Open*, 6, 100160. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100160>
- Demir, M. (2024). A taxonomy of social media for learning. *Computers & Education*, 218, 105091. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105091>
- F.Suarez, C. H. and M. (2023). Teaching Languages With Screen Media. In *Blomsbury Academic*.
- Geng, Y. (2025). Entertainment robots based on digital new media application in real-time error correction mode for Chinese English translation. *Entertainment Computing*, 52, 100789. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100789>
- Hervás-Torres, M., Bellido-González, M., & Soto-Solier, P. M. (2024). Digital competences of university students after face-to-face and remote teaching: Video-animations digital create content. *Heliyon*, 10(11), e32589. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e32589>
- Imjai, N., Aujirapongpan, S., & Yaacob, Z. (2024). Impact of logical thinking skills and digital literacy on Thailand's generation Z accounting students' internship effectiveness: Role of self-learning capability. *International Journal of Educational Research Open*, 6, 100329. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100329>
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>
- Juanda, J., Afandi, I., & Yunus, A. F. (2024). Digital Short Story Literacy and the Character of Environmentally Concerned Students. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(2), 415–427. <https://doi.org/10.17507/jltr.1502.10>
- Juanda, J., Djumingin, S., R., M., Afandi, I., & Intang, D. (2024). Ecoliteracy in digital short stories among students in Indonesia. *Journal of Turkish Science Education*, 21(2), 254–270. <https://doi.org/doi.org/10.36681>
- Khalil, S. S., Tawfik, N. S., & Spruit, M. (2024). Federated learning for privacy-preserving depression detection with multilingual language models in social media posts. *Patterns*, 100990. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.patter.2024.100990>
- Khanduja, N., Kumar, N., & Chauhan, A. (2024). Telugu Language Hate Speech Detection using Deep Learning Transformer Models: Corpus Generation and Evaluation. *Systems*

- and Soft Computing*, 200112.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sasc.2024.200112>
- Lee, Y.-J., & Roger, P. (2023). Cross-platform language learning: A spatial perspective on narratives of language learning across digital platforms. *System*, 118, 103145. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103145>
- O'Brien, D. G., & Dillon, D. R. (2023). *Digital literacies, multimodality and the engagement of adolescents who are disengaged or disenfranchised in school* (R. J. Tierney, F. Rizvi, & K. B. T.-I. E. of E. (Fourth E. Ercikan (eds.); pp. 563–571). Elsevier. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818630-5.07121-9>
- Pennington, V., Howell, E., Kaminski, R., Ferguson-Sams, N., Gazioglu, M., Mittapalli, K., Banerjee, A., & Cole, M. (2024). Multilingual teaching and digital tools: the intersections of new media literacies and language learning. *Journal for Multicultural Education*, 18(12), 126–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/JME-09-2023-0092>
- Rezai, A., Soyooof, A., & Reynolds, B. L. (2024). Informal digital learning of English and EFL teachers' job engagement: Exploring the mediating role of technological pedagogical content knowledge and digital competence. *System*, 122, 103276. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103276>
- Rezapour, M. M., Fatemi, A., & Nematbakhsh, M. A. (2024). Learning experience assessment through players chat content in multiplayer online games. *Computers in Human Behavior*, 151, 108003. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.108003>
- Saumya, S., Kumar, A., & Singh, J. P. (2024). Filtering offensive language from multilingual social media contents: A deep learning approach. *Engineering Applications of Artificial Intelligence*, 133, 108159. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.engappai.2024.108159>
- Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., & Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2024.100614>
- Yu, R., Meng, M., Li, L., & Yu, Q. (2024). Distributed learning for online multi-cluster games over directed graphs. *Neurocomputing*, 128213. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.neucom.2024.128213>
- Zhang, B., & Zhao, P. (2024). Acceleration model of online educational games based on improved ensemble ML algorithm. *Entertainment Computing*, 50, 100654. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100654>
- Zheng, X., Ismail, S. M., & Heydarnejad, T. (2023). Social media and psychology of language learning: The role of telegram-based instruction on academic buoyancy, academic emotion regulation, foreign language anxiety, and English achievement. *Heliyon*, 9(5), e15830. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15830>