



## **Urgensi Pengembangan Media berbasis *Digital* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

**Maisarah**<sup>✉</sup>, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia  
**Try Annisa Lestari**<sup>2</sup>, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Terbuka, Jakarta, Indonesia  
**Sirikanda Sakulpimolrat**<sup>3</sup>, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa KBRI Bangkok, Thailand

<sup>✉</sup>[maisarah.dikdas@gmail.com](mailto:maisarah.dikdas@gmail.com)

**Abstrak:** Artikel ini membahas tentang urgensi pengembangan media *digital* untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada. Artikel ini merupakan hasil penelitian menggunakan metode studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) urgensi penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: siswa membutuhkan kecakapan *digital*, media berbasis *digital* terbukti memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, media berbasis *digital* meminimalisir keterbatasan (ruang, waktu, dan jarak), media berbasis *digital* dapat menambah pembendaharaan kata bagi siswa, dan penggunaan media berbasis *digital* memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa; (2) urgensi pengembangan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: guru harus melakukan inovasi seperti pengembangan media berbasis *digital*, media berbasis *digital* harus didesain secara khusus, dibutuhkan pengembangan media berbasis *digital* menggunakan bahasa Indonesia atau dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media berbasis *digital* memberikan dampak positif dan negatif; dan (3) terdapat empat model penelitian pengembangan yang sesuai untuk mengembangkan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: model Hannafin & Peck, model Thiagarajan atau 4D, model Dick & Carey, atau model ADDIE. Artikel ini merekomendasikan guru untuk menggunakan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, dan dapat menggunakan salah satu dari empat model penelitian pengembangan yang telah disampaikan.

**Kata kunci:** Bahasa Indonesia; *Digital*; Media; Model Penelitian dan Pengembangan

**Abstract:** This article discusses the urgency of developing digital media for learning Indonesian in Indonesia. This article is the result of research using the literature study method. The results of the study show that: (1) the urgency of using media in Indonesian language learning include: students need digital skills, digital-based media has been proven to have an influence on Indonesian language learning, digital-based media minimizes limitations (space, time, and distance), media-based digital can increase vocabulary for students, and the use of digital-based media provides stimulus and motivation to students; (2) the urgency of developing digital-based media in Indonesian language learning, namely: teachers must innovate such as developing digital-based media, digital-based media must be specially designed, digital-based media development is needed using Indonesian or in Indonesian language learning, digital-based media provide positive and negative impacts; and (3) there are four research and development models that are suitable for developing digital-based media in Indonesian language learning, namely: the Hannafin & Peck model, the Thiagarajan or 4D model, the Dick & Carey model, or the ADDIE model. This article recommends teachers to use digital-based media in learning Indonesian, and can use one of the four development research models that have been presented.

**Keywords:** Indonesian; *Digital*; Media; Research and Development Model

**Citation:** Maisarah., Lestari, Try Annisa., Sakulpimolrat, Sirikanda. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis *Digital* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.



Copyright ©2022EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai empat keterampilan yaitu: menyimak, mewicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dijadikan sebagai kompetensi dasar yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Supriano (2017) menyampaikan bahwa empat keterampilan tersebut saling berhubungan dan mendukung tiga ranah utama pembelajaran bahasa Indonesia, yakni: pembelajaran berbahasa, pembelajaran bersastra, dan pengembangan literasi. Tiga ranah tersebut tidak dilaksanakan secara terpisah karena dalam suatu pembelajaran bahasa Indonesia membahas terkait cara berbahasa, bersastra, dan berliterasi berdasarkan kurikulum yang berlaku.

Proses pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan adanya media sebagai pendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan. Hal tersebut karena media merupakan bagian dari pendidikan sebagai suatu sistem. Sugiyono (2017) berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai berbagai komponen dan saling berkaitan, yaitu: kualitas input, ruang kelas, kurikulum, sarana pendidikan, siswa, guru, evaluasi, dan kualitas lulusan. Media pembelajaran termasuk dalam komponen kurikulum, dan juga komponen sarana pendidikan. Menurut Supriano (2017) pengembangan kompetensi lulusan mata pelajaran bahasa Indonesia (mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis) dilakukan melalui berbagai media (teks, visual, multimoda, audio, dll).

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) sumber daya informasi berbasis *digital* yang sangat melimpah dan menyebarluas dengan cepat. Perkembangan IPTEKS yang sangat pesat mampu memberikan pengaruh besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat, termasuk sektor pendidikan (Ayu & Rahma Amelia, 2020; Widiastini, 2021). Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan media berbasis teknologi *digital* untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya di bidang bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka artikel ini membahas tentang urgensi pengembangan media *digital* untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu: (1) urgensi penggunaan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia; (2) urgensi pengembangan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia; dan

(3) model penelitian pengembangan untuk media berbasis *digital* pembelajaran bahasa Indonesia.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subyek yang diteliti secara objektif, dan bertujuan menggambarkan fakta secara sistematis dan karakteristik (Azwar, 2010; Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Objek atau fakta yang digambarkan secara jelas pada penelitian ini yaitu: urgensi pemanfaatan dan pengembangan media *digital* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, serta model penelitian pengembangan yang dianggap sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen berbentuk buku, artikel, dan website.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi literatur. Studi literatur adalah kegiatan mengumpulkan bahan-bahan yang berkaitan dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal-jurnal ilmiah, literatur-literatur dan publikasi-publikasi lain yang layak dijadikan sumber untuk penelitian yang akan di teliti penulis, dengan cara mendeskripsikan dan menguraikan data tersebut adalah melalui beberapa pendapat para ahli (Moto, 2019). Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari literatur yang dapat dijadikan sebagai sumber data, mencatat hal-hal penting sesuai masalah penelitian, dan membuat kesimpulan mengenai fakta yang ditemukan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994; Wandu et al., 2013). Namun pada penelitian ini, pengumpulan dan reduksi data dilakukan seiringan yaitu dengan cara mencatat hal-hal penting. Kemudian menyajikan data dengan memaparkan atau menarasikannya, sehingga diperoleh kesimpulan yang menjawab pertanyaan penelitian.

## **URGENSI PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *DIGITAL* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Perkembangan IPTEK yang pesat berdampak pada mudahnya penyebaran informasi, baik informasi yang benar ataupun informasi yang tidak benar (hoax). Perkembangan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk menggunakan media *digital* dalam proses pembelajaran agar informasi yang diterima peserta didik mengandung materi pelajaran, dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Sukaryanti, et al. (2021) berpendapat bahwa penggunaan media *digital* dapat menjadi alternatif dan solusi untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar, salah satunya dengan memanfaatkan android. Penggunaan media berbasis *digital* dalam proses belajar juga merupakan dampak dari pandemi covid-19 yang melanda sejak Maret 2020, sehingga

pembelajaran berubah menjadi *online* dan belajar dari rumah (König et al., 2020).

Penggunaan media dalam proses belajar memberikan beberapa manfaat,, yaitu: (1) Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, (3) mengatasi sikap pasif siswa, (4) menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret, (5) memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar secara aktif, dan (6) meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Wahid (2018) mengemukakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran memiliki urgensi, yaitu untuk: mempermudah guru dalam mengajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar anak, meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, menimbulkan motivasi belajar pada anak, serta masih banyak lagi manfaat dari media pembelajaran yang dapat ditemukan untuk kelangsungan proses belajar. Dengan demikian, urgensi penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan, bahkan peran media sejajar dengan metode dalam suatu proses belajar. Hal tersebut karena metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

Media dalam proses belajar terdiri dari berbagai jenis. Yaumi (2017, hal. 25) mengelompokkan media menjadi enam jenis, yaitu: media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, serta media komputer dan jaringan. Leshin, Pollock, & Reigeluth dalam (Hamid et al., 2020) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis sebagai berikut:

1. Media berbasis makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan), seperti: guru, instruktur, tutor, *field-trip*, observasi hewan atau tumbuhan, dll.
2. Media berbasis cetak, seperti: buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, bulletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster, dll.
3. Media berbasis visual, seperti: bagan, grafik, peta, transparansi, slide, dll.
4. Media berbasis audio-visual, seperti: video, film, slide-tape, televisi, youtube, dll.
5. Media berbasis komputer, seperti: pembelajaran berbantuan komputer interaktif video, *hypertext*, *web-based learning*, aplikasi pendukung pembelajaran (GeoGebra, Mathlab, SPSS, Autograph, dll).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa empat jenis media pembelajaran, yaitu: (1) media cetak atau visual, seperti: leaflet, buku, modul, brosur, dan segala alat bantu pembelajaran yang sifatnya hanya menampilkan teks dan gambar; (2) media audio, seperti: radio, mp3, dan segala alat bantu pembelajaran yang sifatnya hanya menampilkan suara; (3) media audio visual, seperti: video, film, animasi, dan segala alat bantu pembelajaran yang sifatnya menampilkan suara dan visual secara bersamaan; dan (4) multimedia interaktif, seperti: *adobe flash*, *flash card*, *powerpoint*, *geogebra*, dan perangkat lunak sistem

komputer lainnya yang dirancang untuk dapat menampilkan suara, gambar dan berisi kegiatan yang harus dilakukan pengguna agar aplikasi tersebut dapat bermanfaat sebaik mungkin. Media *digital* termasuk ke dalam multimedia interaktif karena memanfaatkan teknologi *digital* dalam pembuatan, pengembangan, dan penggunaan media dalam proses belajar.

Media *digital* bukan hal baru di dunia pendidikan abad 21. Berbagai penelitian telah memanfaatkan media *digital* untuk mengoptimalkan usaha belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Meyers et al. (2013) mengungkapkan bahwa realita saat ini menuntut peserta didik untuk terampil menggunakan alat-alat teknologi, memahami norma dan melakukan praktik dengan tepat. Sehingga pengenalan teknologi dimulai dari penggunaan media berbasis *digital* dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian Lee et al. (2021) membuktikan bahwa multimedia bersistem komputer memberikan pengaruh yang lebih baik pada pembelajaran bahasa. Media bersistem komputer dikembangkan berdasarkan rasional atau bentuk nyata, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi.

Dengan demikian, penggunaan media berbasis *digital* memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Urgensi penggunaan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: (1) perkembangan teknologi *digital* semakin pesat sehingga siswa membutuhkan kecakapan *digital* yang dimulai dengan penggunaan media berbasis *digital* dalam proses pembelajaran; (2) media berbasis *digital* terbukti memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia karena dapat dirancang untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata; (3) media berbasis *digital* meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, bahkan jarak jika media tersebut memanfaatkan internet, seperti media pembelajaran *online*; (4) media berbasis *digital* dapat menambah pembendaharaan kata bagi siswa, karna umumnya setiap media berbasis *digital* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengun sehingga siswa secara tidak langsung akan belajar dua bahasa (Indonesia dan Inggris) ketika menggunakannya; dan (5) penggunaan media berbasis *digital* memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa bahwa *digital* tidak hanya digunakan untuk komunikasi ataupun permainan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

## **URGENSI PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Pentingnya pemanfaatan media *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia berdampak pada pentingnya pengembangan media *digital*. Pengembangan media merupakan bagian dari inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan IPTEK pada saat itu. Sa'ud (2008) berpendapat bahwa terdapat beberapa aspek pembelajaran yang harus mendapat sentuhan pembaharuan atau inovasi, yaitu: peserta didik, tujuan pendidikan, isi pelajaran, media pembelajaran, fasilitas pendidikan, metode dan teknik komunikasi, dan hasil pendidikan.

Prawiradilaga (2008) memaparkan beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam pengembangan inovasi pembelajaran, yaitu: faktor tak terduga, kesenjangan, kebutuhan proses, perubahan persepsi, dan keilmuan baru.

Aspek-aspek yang dapat mempengaruhi inovasi dan perlu untuk diperhatikan dalam mengembangkannya, yaitu: (1) kebaruan, artinya kegiatan, proses, produk, atau temuan ilmiah tersebut belum ada pada masyarakat dan sistem sosial tertentu; (2) temuan ulang, artinya proses daur ulang inovasi yang dimodifikasi sesuai kebutuhan masyarakat sebagai pengguna agar lebih mudah diterima; (3) manfaat relatif, artinya inovasi memberikan keuntungan ekonomis dan menaikkan pandangan masyarakat yang akan menggunakan inovasi; (4) sesuai, artinya inovasi disesuaikan dengan kebutuhan dan sistem nilai masyarakat yang akan mengimplementasikannya; (5) rumit, artinya inovasi akan diterima masyarakat jika mudah untuk digunakan; (6) uji coba, artinya setiap inovasi yang hendak diterapkan masyarakat sebaiknya diuji coba terlebih dahulu agar diketahui nilai manfaatnya; dan (7) dapat diamati, artinya manfaat dan kegunaan suatu inovasi dapat diketahui melalui kegiatan pengamatan secara seksama (Nurdyansyah. & Widodo, 2015; Prawiradilaga, 2014).

Dengan demikian, pengembangan media *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia dianggap penting untuk dilakukan. Urgensi pengembangan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: (1) guru harus melakukan inovasi seperti pengembangan media berbasis *digital* untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pembelajaran; (2) media berbasis *digital* harus didesain secara khusus agar sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa dan kebutuhan kecakapan *digital*; (3) umumnya media berbasis *digital* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, sehingga dibutuhkan pengembangan media berbasis *digital* menggunakan bahasa Indonesia atau dalam pembelajaran bahasa Indonesia; dan (4) media berbasis *digital* memberikan dampak positif dan negatif, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media berbasis *digital* yang didesain secara khusus oleh guru untuk meminimalisir dampak negatif dan mengoptimalkan dampak positif.

## **MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN UNTUK MEDIA BERBASIS DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Penelitian pengembangan (*research and development*) yaitu metode atau jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk sebagai sebuah inovasi pada bidang tertentu, kemudian menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut untuk memastikan ketepatan daya gunanya. Ketepatan daya guna sangat penting di dalam penelitian pengembangan karena penelitian pengembangan merupakan salah satu cara untuk melakukan inovasi pembelajaran. Santyasa (2009) memaparkan empat karakteristik penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan, yaitu: (1) *Studying research findings*, yakni adanya penemuan masalah yang berkaitan dengan inovatif atau

penerapan teknologi; (2) *Developing the product*, yakni adanya proses pengembangan produk berupa model, pendekatan, metode, media, bahan ajar, dan lain-lain sebagai faktor pendukung keefektifan belajar; (3) *Field testing*, yakni adanya proses penilaian produk dari validasi ahli, dan uji coba lapangan; dan (4) *Revising*, yakni adanya proses perbaikan atau penyempurnaan produk berdasarkan hasil penilaian dari *field testing*. Dengan demikian, disimpulkan bahwa sebuah penelitian formal dapat dinyatakan sebagai penelitian pengembangan jika memenuhi empat karakteristik tersebut.

Penelitian pengembangan terdiri dari lima model, yaitu: model Hannafin & Peck, model Dick & Carey, model Thiagarajan atau 4D, model Borg & Gall, dan model ADDIE (Surbakti et al., 2022). Setiap model penelitian pengembangan mempunyai langkah-langkah yang berbeda. Model Hannafin & Peck dalam (Pratomo & Irawan, 2015) mengemukakan tiga langkah pengembangan, yaitu: *needs assess*, *design*, dan *develop/implement*. Setiap langkah pengembangan tersebut dilakukan evaluasi dan revisi. Setyosari (2015) memodifikasi langkah-langkah pengembangan model Dick & Carey yang terdiri dari delapan langkah, yaitu: identifikasi prioritas kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan instrumen evaluasi, penyusunan materi, penulisan naskah dan *story boards*, uji coba dan validasi, revisi, dan produksi akhir. Model Thiagarajan atau model 4D terdiri dari empat langkah, yaitu: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Maisarah et al., 2021). Model Borg & Gall mempunyai sepuluh langkah pengembangan, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2017). Sedangkan model ADDIE merupakan singkatan dari lima langkah pengembangannya, yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*.

Beberapa penelitian telah mengembangkan media berbentuk *digital* dengan menerapkan berbagai model pengembangan. Penelitian Chan, Budiono & Setiono (2021) mengembangkan multimedia interaktif berbasis keterampilan proses dasar menggunakan model Hannafin & Peck. Penelitian Ramlan, Haeruddin & Kamaluddin (2013) mengembangkan media pembelajaran e-materi berbasis masalah menggunakan model Dick & Carey. Penelitian Purnamasari (2020) mengembangkan media interaktif *adobe flash* menggunakan model ADDIE. Beberapa penelitian tersebut membuktikan bahwa peneliti dapat memilih salah satu dari tiga model penelitian pengembangan yang dianggap cocok untuk mengembangkan media, yaitu: model Hannafin & Peck, model Dick & Carey, atau model ADDIE.

Pada penelitian pengembangan dibutuhkan instrumen untuk mengukur ketercapaian indikator. Instrumen untuk pengembangan media pembelajaran merujuk pada indikator atau karakteristik pemilihan media yang baik. Tujuan dari pemilihan indikator atau karakteristik tersebut yaitu agar media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan pada sasaran pengguna tertentu, dan mempunyai daya guna atau efektif. Selain merujuk pada indikator objek penelitian, penentuan instrumen penelitian juga

disesuaikan dengan prosedur penelitian. Pada kegiatan validasi ahli produk penelitian pengembangan dibutuhkan lembar kuesioner atau angket validator. Pada kegiatan uji coba lapangan menggunakan instrumen yang sesuai dengan tujuan pengukuran dari objek penelitian. Berikut contoh kisi-kisi angket validator untuk media pembelajaran:

**Tabel 1.** Contoh Kisi-kisi Angket Validator untuk Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Bahasa Media	Sesuai karakteristik pengguna
		Jelas atau tidak ambigu
		Merujuk kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar
		Dsb.
2	Tampilan Media	Penggunaan warna yang menarik namun tidak membingungkan (jika visual, audio visual, atau multimedia)
		Proporsi huruf dan gambar yang tepat (jika visual, audio visual, atau multimedia)
		Kejernihan atau kejelasan suara (jika audio, audio visual, atau multimedia)
		Intonasi suara yang tepat (jika audio, audio visual, atau multimedia)
		Petunjuk penggunaan yang jelas (jika multimedia)
		Dsb
3	Materi	Sesuai tujuan pembelajaran
		Sesuai karakteristik pengguna
		Berisi kegiatan yang mengaktifkan pengguna
		Dsb
4	Daya guna	Praktis atau mudah digunakan oleh pengguna
		Estimasi biaya yang efisien
		Penggunaan waktu yang efektif
		Fleksibel (dapat digunakan pada kondisi apapun dan dimanapun)
		Dapat digunakan pada pengguna dengan jumlah banyak atau skala besar
		Mempunyai nilai tambah (seperti: memberikan motivasi, meningkatkan minat, dll.)

Tabel 1 merupakan contoh kisi-kisi angket validator untuk media pembelajaran secara umum, sehingga peneliti dapat memodifikasi aspek atau indikator yang tersedia sesuai objek penelitian, jenis media yang dikembangkan, daya guna yang ditawarkan, dan karakteristik pengguna.

## SIMPULAN

Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: (1) siswa membutuhkan kecakapan *digital* yang dimulai dengan penggunaan media berbasis *digital* dalam proses pembelajaran; (2) media berbasis *digital* terbukti memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia karena dapat dirancang untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih rasional atau nyata; (3) media berbasis *digital* meminimalisir keterbatasan ruang, waktu, dan jarak; (4) media berbasis *digital* dapat menambah pembendaharaan kata bagi siswa; dan (5) penggunaan media berbasis *digital* memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa. Urgensi pengembangan media berbasis *digital* pada pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu: (1) guru harus melakukan inovasi seperti pengembangan media berbasis *digital* untuk memudahkan proses pencapaian tujuan pembelajaran; (2) media berbasis *digital* harus didesain secara khusus agar sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa dan kebutuhan kecakapan *digital*; (3) umumnya media berbasis *digital* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, sehingga dibutuhkan pengembangan media berbasis *digital* menggunakan bahasa Indonesia atau dalam pembelajaran bahasa Indonesia; dan (4) media berbasis *digital* memberikan dampak positif dan negatif, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media berbasis *digital* yang didesain secara khusus oleh guru untuk meminimalisir dampak negatif dan mengoptimalkan dampak positif. Pengembangan media dapat dilakukan melalui penelitian dan pengembangan yang mempunyai empat model yang dianggap sesuai untuk mengembangkan media, yaitu: model Hannafin & Peck, model Thiagarajan atau 4D, model Dick & Carey, atau model ADDIE.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, D. P., & Rahma Amelia. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis e-learning di Era Digital. *Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 56-61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>
- Azwar, S. (2010). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Proses Dasar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2330>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M.,

- Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- König, J., Jäger-Biela, D. J., & Glutsch, N. (2020). Adapting to online teaching during COVID-19 school closure: teacher education and teacher competence effects among early career teachers in Germany. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 608–622. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1809650>
- Lee, S.-Y., Lo, Y.-H. G., & Chin, T.-C. (2021). Practicing multiliteracies to enhance EFL learners' meaning making process and language development: a multimodal Problem-based approach. *Computer Assisted Language Learning*, 34(2), 66–91. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1614959>
- Maisarah, Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 67–78. <https://doi.org/10.30829/eunoia.v1i1.1151>
- Meyers, E. M., Erickson, I., & Small, R. V. (2013). Digital literacy and informal learning environments: an introduction. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 355–367. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.783597>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Beverly Hill: Sage Publications Inc.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurdyansyah., & Widodo, A. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Positif*, 1(1), 14–28. <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204>
- Prawiradilaga, D. S. (2008). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. (2014). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal PENA SD*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.29100/jpsd.v5i1.1530>
- Ramlan, Haeruddin, & Kamaluddin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran E-Materi dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako*, 1(2). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/2388>
- Sa'ud, U. S. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Santayasa, I. W. (2009). Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan Modul. *Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK Tanggal 12-14 Januari*.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBS-IV Tahun 2021: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 1–6.
- Supriano. (2017). *Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017 Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Surbakti, H., Zakaria, Muslikhah, R. I., Sayekti, S. P., Ismail, J. K., Badi'ah, A., Maisarah, & Sumarsih. (2022). *Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah*, 5(2), 1–11. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/461>
- Wandi, S., Nurharsono, T., & Raharjo, A. (2013). Pembinaan Prestasi Ekstrakurikuler Olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 2(8), 524–535. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr/article/view/1792>
- Widiastini, N. K. (2021). Pengaruh Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Melajah.ID terhadap Hasil Belajar Membaca. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 219–228. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v10i2.723](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.723)
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences*, 21–44.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83–90. <http://jurnaldiakom.kominfo.go.id/index.php/mediakom/article/view/20>