



## ***Systematic Literature Review (SLR): Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia***

**Errika Febi Lusianti**<sup>1✉</sup>, Prodi Tadris Bahasa Indonesia, UINSU, Medan, Indonesia

**Yustika Sari**<sup>2</sup>, Prodi Tadris Bahasa Indonesia, UINSU, Medan, Indonesia

**Budiman**<sup>3</sup>, Prodi Tadris Bahasa Indonesia, UINSU, Medan, Indonesia

✉ [errika0314211004@uinsu.ac.id](mailto:errika0314211004@uinsu.ac.id)

**Abstrak:** Penerapan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia telah menjadi topik yang semakin menarik dalam pendidikan modern. Tujuan utama dari tinjauan literatur ini adalah untuk menyelidiki secara sistematis penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode *Systematic Literature Review (SLR)* yang bersumber dari jurnal tahun 2020 sampai dengan tahun 2024. Sampel penelitian berupa jurnal publikasi di *google scholar* dan *science direct* sebanyak 13 jural tentang penerapan media pembelajaran digital. Hasil tinjauan literatur menyoroti berbagai pendekatan, teknologi, dan strategi yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Media digital, Bahasa Indonesia, SLR

**Abstract:** *The implementation of digital learning media in the context of Indonesian language education has become an increasingly intriguing topic in modern education. The main objective of this literature review is to systematically investigate the use of digital learning media in Indonesian language education. The method employed is the Systematic Literature Review (SLR) method sourced from journals from 2020 to 2024. The research sample is in the form of published journals on Google Scholar and Science Direct, totaling 10 journals about the application of digital learning media. The results of the literature review highlight various approaches, technologies and strategies used in implementing digital-based learning media for Indonesian language learning.*

**Keywords:** Digital media, Indonesian language, SLR

**Citation:** Lusianti, Febi, Errika., Sari, Yustika., Budiman (2024). *Systematic Literature Review (SLR):Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 4 (1), 85-101.*



## PENDAHULUAN

Media pembelajaran digital menawarkan beragam kemungkinan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, termasuk dalam konteks pembelajaran bahasa. Dalam konteks bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi topik yang semakin menarik. Dengan kekayaan budaya dan bahasa yang dimiliki, pembelajaran bahasa Indonesia membutuhkan pendekatan yang inovatif dan relevan untuk memenuhi tuntutan zaman. Media pembelajaran berbasis digital menawarkan potensi untuk mengubah cara pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan, baik di tingkat sekolah dasar, menengah, maupun tinggi.

Menurut (Azhar, 2017), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis ICT di era digital semakin berkembang. Kehadiran media pembelajaran tersebut menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran inovatif diperlukan untuk merangsang minat siswa. Proses pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan memungkinkan siswa mendapatkan inspirasi saat belajar. Proses pembelajaran bahasa Indonesia perlu diukur dalam bentuk tes penilaian berbasis teknologi.

Penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring dilakukan dengan menggunakan teknologi digital seperti media *online* berbasis multimedia. Teknologi digital yang dimaksud dapat berupa *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom*, dan lainnya. Penentuan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pada tingkat capaian subjek akademik. Sedangkan materi disampaikan melalui *powerpoint*, video pembelajaran, dan buku LKS. Maka dari itu pendidik harus bisa menyusun bahan pembelajaran yang inovatif dalam memanfaatkan pembelajaran secara daring supaya siswa tetap semangat dalam belajar (Lutfiyah & Roviati, 2020: 181).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Maysarah, dkk (2022) yang berjudul “Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan cara mencari literatur yang dapat dijadikan sebagai sumber data, mencatat hal-hal penting sesuai masalah penelitian, dan membuat kesimpulan mengenai fakta yang ditemukan. Hasil yang didapatkan adalah 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.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Indra Perdana, dkk (2020) yang berjudul “Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan media *Kahoot* (sebuah aplikasi *game-based learning*). Dengan 25 responden yang dipilih secara *puspositive sampling*, diberikan angket melalui *google form*. Data dianalisis dengan *independent sample t-test* guna mengetahui tingkat kebermanfaatan media *Kahoot* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa memiliki persepsi yang baik (48% Sangat Baik; 44% Baik) terhadap pemanfaatan media *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengintegrasian pemanfaatan TIK khususnya *smartphone* di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas dapat menambah energi positif siswa yang pada akhirnya meningkatkan motivasi, keterlibatan/keaktifan, dan keberhasilan akademik siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian di atas adalah bahwa pengembangan dan penggunaan media berbasis digital memiliki urgensi yang

signifikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Serta penelitian diatas mengkonfirmasi bahwa penggunaan *Kahoot* secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keberhasilan akademik siswa melalui integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya penggunaan smartphone dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Sehingga pada penelitian ini kami akan menggunakan metode *Systematic Literature Review* untuk *me-review* penelitian-penelitian sebelumnya tentang penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat menjadi referensi para pendidik untuk dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di era teknologi informasi saat ini.

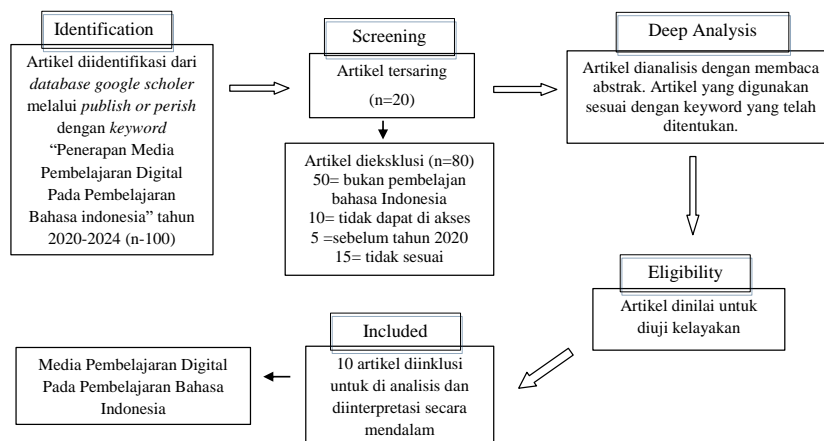
## **METODE**

Penelitian ini merupakan studi *Literatur* dengan metode yang dipakai yaitu *Systematic Review (SR)* atau secara umum disebut *Systematic Literature Review (SLR)* merupakan sebuah teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau topik yang ingin didalami. Penelitian dimulai dengan menemukan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian yang nantinya akan diteliti. Tinjauan sistematis adalah metode meninjau suatu masalah tertentu dengan cara mengidentifikasi, mengevaluasi, dan memilih masalah tertentu dan mengajukan pertanyaan yang diselesaikan dengan jelas berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hal ini mengikuti penelitian sebelumnya yang berkualitas baik dan relevan dengan pertanyaan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)* sebuah metode yang sistematis, eksplisit dan reproduisibel untuk melakukan identifikasi, evaluasi dan sintesis terhadap karya hasil penelitian dan hasil pemikiran yang sudah dilakukan oleh para peneliti dan praktisi yang bertujuan untuk mengenali, meninjau, dan mengevaluasi semua penelitian ditetapkan penelitian ini terdiri beberapa tahapan diantaranya:

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema yang akan dikaji. Peneliti mengambil tema “media digital dan pembelajaran bahasa Indonesia” sebagai topik yang akan digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data studi literatur dilakukan dengan cara mencari artikel *google scholar* melalui aplikasi *Publish or Perish (PoP)* menggunakan *keyword* “Penerapan Media Pembelajaran Digital”. Peneliti membatasi jumlah sebanyak 100 artikel dari tahun 2020 sampai 2024. Kemudian, peneliti menyaring kembali melalui tahapan seleksi satu per satu terhadap isi artikel. Setelah dilakukan analisis, ditemukan 28 artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya dari bermacam ragam artikel tersebut, peneliti akan memilih 13 artikel yang akan di *review*, dianalisis, dan dikaji ulang secara detail dan berkaitan dengan tema yang diteliti. Berikut ini adalah bagan tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan studi literatur SLR melalui PoP.

**Gambar 1.** Diagram alur proses eksklusi dan inklusi artikel dalam tahapan *Systematic Literature Review* (n = jumlah artikel) sumber: (Musdary et all., 2021)



## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel terkait penggunaan media

pembelajaran digital pada pembelajaran bahasa Indonesia baik pada artikel nasional dan internasional.

No.	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	Kristina Dewi Martani, (2020)	Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan penerapan digital <i>book Anyflip</i> dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 25%. Pada siklus I persentase siswa yang mencapai KKM 36%. Pada siklus II persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 72 %. Pada siklus III persentase siswa yang mencapai KKM 100% tuntas.
2.	Agus Darma Putra dan Alpan Ahmadi (2021)	Jurnal Ilmiah <i>Global Education</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media digital pada anak-anak di Desa Ganti yang menggunakan <i>google</i> dan <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran merupakan sebuah cara belajar yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Bukan hanya itu, rasa ingin tahu mereka juga sangat tinggi, dan mampu meningkatkan kefokusannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jadi, pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media digital

			pada anak-anak di Desa Ganti sangatlah efektif.
3.	Annisatul Musfiroh dan Aninditya Sri Nugraheni, (2021)	HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis multimedia interaktif dengan materi puisi dan prosa pada siswa kelas VI SD/MI di masa pandemi terbukti praktis dan efektif. Kepraktisan ditunjukkan dari hasil tanggapan guru dengan total skor 44 atau 88% sehingga termasuk dalam kategori "praktis" dan juga dari tanggapan siswa diperoleh rangkuman rata-rata berdasarkan beberapa aspek penilaian yang menunjukkan kategori "baik".
4.	M.A. Sistadewi (2021)	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan <i>youtube</i> memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulannya adalah 1) guru dapat lebih mudah membahas materi di kelas, 2) ketercapaian kopetensi dasar menjadi lebih maksimal walupun dalam jangka waktu yang lebih cepat dari sebelumnya, 3) guru menjadi lebih bersemangat mengajar dari biasanya, 4) Peserta didik merasa mempunyai bekal awal terkait materi, 5) peserta didik mampu memenuhi ketercapaian kopetensi dasar materi, 6) peserta didik merasa nyaman dan bersemangat belajar. Adapun kelemahan

			dalam penggunaan <i>youtube</i> sebagai media pembelajaran ini dari pihak guru dan peserta didik, sama-sama terkendala masalah sinyal dan paket data. Namun hal tersebut tidak menjadi halangan atau hambatan yang begitu berarti karena dapat diatasi dengan solusi-solusi yang sangat membantu.
5.	Pungki Safitri dan Denik Wirawati (2022)	Seminar Nasional SAGA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital membuat hasil khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat bagus. Hasil tersebut bisa dilihat dan diukur dari hasil nilai siswa, yaitu nilai tugas paling rendah 75 dan paling tinggi 80, latihan soal paling rendah 75 dan paling tinggi 85, dan ulangan harian paling rendah 75 dan paling tinggi 85. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa adanya penerapan teknologi digital membawa pengaruh yang bagus pada hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
6.	Mailisa Firma Putri dan Denik Wirawati (2022)	Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa &	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas yaitu berupa <i>Power Point (PTT)</i> , <i>Sway Office</i> , <i>Google Form</i> , <i>Padlet</i> , <i>Quizizz</i> , <i>WhatsApp</i> , dan video <i>Youtube</i> . Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di



		Sastra Indonesia	kelas. Penerapan media pembelajaran digital tersebut mampu memberikan hasil penilaian yang maksimal pada siswa. Hal tersebut dilakukan oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas atau pada pengambilan nilai akhir pembelajaran.
7.	Maisarah, Try Annisa Lestari dan Sirikanda Sakulpimolrat	EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia	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.
8.	Samsuri	Al-	Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa

	Untung Wahyudi, Farida Nugrahani dan Mukti Widayati (2023)	Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah	motivasi siswa terhadap pengembangan media pembelajran <i>google sites</i> mengalami peningkatan, dimana sebelum penerapan media pembelajran <i>google site</i> prosentase rata-rata keseluruhan masih pada angka 61.24% dengan kategori yang rendah. Namun, setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran <i>google site</i> , kegiatan pembelajaranpun mengalami perubahan yang cukup signifikan peningkatannya, dimana motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran naik menjadi skor rata-rata sebesar 78% atau dalam kategori Tinggi.
9.	Mawar Sari, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R dan Nadia Aurelita M (2024)	Dharmawan gsa	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mencangkup berbagai sumber yang di perlukan untuk berkomunikasi dalam belajar. Dalam sebuah proses pembelajaran guru harus bisa memahami ataupun memperhatikan siswanya untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk di pelajari karena pelajaran Bahasa Indonesia mempelajari aspek-aspek mengenai sebuah makna.
10.	Nabila dan Didah Nurhamidah (2024)	Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan	Hasil penelitian menunjukkan respon baik mengenai Blooket. Pertanyaan terhadap mengakses memiliki persentase 100%, pertanyaan manfaat Blooket memiliki persentase 96,3%, pertanyaan terhadap

			menariknya Blooket dengan presentase 44,4%, pertanyaan terhadap menariknya Blooket di sekolah dengan persentase 92,6%, dan pertanyaan terhadap efektifitas Blooket dengan presentase 85,2%. Hal tersebut menyatakan bahwa Blooket layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.
11	Mar'atussolichah, Hamidulloh Ibda, Muhammad Fadloli Al-Hakim, Faizah Faizah, Aniqoh Aniqoh, Mahsun Mahsun	<i>Journal of Education and Learning (EduLearn)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berada pada kategori sangat baik. Hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa siswa merasa difasilitasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Para pendidik juga merasa terbantu dalam penyampaian materi. Permainan Benkangen media berbasis kearifan lokal Magelang pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V menunjukkan hasil yang layak untuk dilakukan diuji; hal ini berdasarkan hasil uji validasi praktisi atau ahli, dengan skor 4,1 dari ahli materi dan 4,6 dari ahli media.
12	Mirnawati Mirnawati, Sulfasyah Sulfasyah, Rahmawati Rahmawati, Aulia Rahmadhani	<i>International Journal of Social Science And Human Research</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis Android yang dikembangkan pada penelitian ini memenuhi unsur efektivitas produk. Tiga indikator efektivitas yang digunakan terpenuhi; lebih dari 75% nilai siswa mencapai nilai KKM, nilai N-Gain berada pada kategori efektif, dan analisis statistik inferensial menemukan perbedaan skor

			<p>pretest dan posttest yang signifikan. Jadi, buku saku digital berbasis android yang diterapkan efektif meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas lima sekolah dasar dalam penelitian ini. Namun pelaksanaannya hanya terbatas pada satu kelas di satu sekolah saja. Oleh karena itu, penerapan buku saku digital berbasis android dapat diimplementasikan secara luas dalam konteks yang lebih luas agar lebih bermanfaat hasil yang komprehensif.</p>
13	Kinasih Dwijayanti, Ibut Priono Leksono, Ujang Rohman	<i>Studies in Philosophy of Science and Education</i>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian ahli desain diperoleh skor sebesar. Diperoleh 85,3%, penilaian ahli media diperoleh a persentase skor 93%, dan penilaian ahli materi dengan a persentase skor 91,4%. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli media, hasilnya yang diperoleh termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Lalu dari hasil angket respon siswa memperoleh skor dari 98%. Hasil uji coba kelompok kecil 93% hasilnya uji coba kelompok besar sebesar 98%, dan respon siswa sebesar 98%. Sehingga dapat disimpulkan kelayakan media pembelajaran digital <i>scrapbook</i> pada materi menulis cerita pendek teks termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan siswa hasil belajar sebesar 88,91%,</p>

			berarti perkembangan media pembelajaran digital <i>Scrapbook</i> pada materi menulis pendek teks cerita untuk siswa kelas XI MP 1 SMK Negeri 1 Probolinggo adalah "Sangat Efektif" untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabel 1.** Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

### **Pembahasan**

Berdasarkan tabel penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Indonesia baik negatif maupun positif. 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.

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, karena 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.

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.

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.

Media pembelajaran digital berupa *scrapbook* untuk materi menulis cerita pendek teks dinilai sangat layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh penilaian ahli desain ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli desain dan ahli media menyimpulkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai "sangat efektif" untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Serta buku saku digital berbasis android efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* atau SLR, bahwa penerapan media pembelajaran digital pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki pengaruh yang signifikan. Penerapan media pembelajaran digital memiliki pengaruh signifikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran digital, seperti teks, gambar, video, dan aplikasi, membantu guru dalam mengajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang lebih efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

- Lee,dan 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>
- Lutfiyah, L., dan Roviati, E. (2020). "Pendampingan Belajar Di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19". *Dimasejati: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2), 181–190. <https://doi.org/10.24235/dimasejati.v2i2.7015>
- Maisarah, dkk. (2022). "Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol. 2, No 1. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoiia/article/view/1348>
- Martani, Kristina Dewi. (2020). "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. Vol. 6, No. 1 <https://journal.upgris.ac.id/index.php/JP3/article/view/7296>
- Meyers, E. M., dkk. (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>
- Musdary, dkk. (2021). "Systematic Review: Efektivitas Ideonella sakaiensis dan Chlamydomonas reinhardtii sebagai Agen Biodegradasi Plastik Berbahan Dasar PET". *Jurnal Biolokus*, 4(1), 20.
- Musfiroh, Annisatul dan Aninditya Sri Nugraheni. (2021). "Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas VI SD/MI di Masa Pandemi Covid-19". *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 1 <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/9738>
- Nabila dan Didah Nurhamidah. (2024). "Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No. 1 <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/6148>
- Perdana, Indra, dkk. (2020). "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.8, No.02.
- Putra, Agus Darma dan Alpan Ahmadi. (2021). "Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Digital Pada Anak-Anak Di Desa Ganti (Lombok)". *Jurnal Ilmiah Global Education*. Vol.2, No.2.



<https://ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/jige/article/view/118>

Putri, Mailisa Firma dan Denik Wirawati. (2022). "Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan". *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 7, No.2.

Safitri, Pungki dan Denik Wirawati. (2022). "Penerapan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta". *Seminar Nasional SAGA*. Vol. 4, No. 1. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/saga/article/view/9664/2352>

Sari, Mawar, dkk. (2024). "Media Pembelajaran Berbasis, Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Darmawangsa*. Vol.18, No.1

Sistadewi. (2021). "Penggunaan Media Youtube dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Sekolah Tatap Muka Terbatas". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*. Vol. 10, No.2 [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_bahasa/article/view/693](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/693)

Sukaryanti, dkk. (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. <http://digilib.unimed.ac.id/43398/>

Wahyudi, Samsuri Untung, dkk. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol.7, No.3