

Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Enny Suryanti¹, Retno Tri Widayati², Farida Nugrahani³, Veronika Unun Pratiwi⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Jl. Letjend Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah

Email: ennysuryanti@gmail.com¹, retnotriwidayati29@gmail.com², farida.nugrahani@gmail.com³, veronikaup@gmail.com⁴

Received: January 30, 2024 Accepted: March 05, 2024 Online Published: March 12, 2024

Abstrak: Artikel ini membahas tentang pentingnya pengembangan media digital untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada. Artikel ini merupakan hasil penelitian menggunakan metode studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: peserta didik 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 peserta didik, dan penggunaan media berbasis digital memberikan stimulus dan motivasi kepada peserta didik; (2) pentingnya 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-kata Kunci: *Bahasa Indonesia; media digital; model penelitian dan pengembangan*

The Importance of Digital-Based Media Development in Indonesian Language Learning

Enny Suryanti¹, Retno Tri Widayati², Farida Nugrahani³, Veronika Unun Pratiwi⁴

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Jl. Letjend Sujono Humardani No.1, Gadingan, Jombor, Kec. Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah

Email: ennysuryanti@gmail.com¹, retnotriwidayati29@gmail.com², farida.nugrahani@gmail.com³, veronikaup@gmail.com⁴

Abstract: *This article discusses the importance of digital media development for learning the Indonesian language. The article is the result of research using the literature study method. The research findings indicate that: (1) the importance of using media in Indonesian language learning includes the need for digital literacy among students, digital-based media has proven to have an impact on Indonesian language learning, digital-based media minimizes limitations (space, time, and distance), digital-based media can enrich students' vocabulary, and the use of digital-based media provides stimulus and motivation to students; (2) the importance of digital-based media development in Indonesian language learning, namely: teachers need to innovate*

such as developing digital-based media, digital-based media must be specifically designed, the development of digital-based media using the Indonesian language or in Indonesian language learning is needed, digital-based media has both positive and negative impacts; and (3) there are four appropriate research and development models for developing digital-based media in Indonesian language learning, namely: Hannafin & Peck model, Thiagarajan or 4D model, Dick & Carey model, or ADDIE model. This article recommends teachers to use digital-based media in Indonesian language learning and can choose one of the four research and development models mentioned.

Keywords: *Indonesian language; digital media; research and development models*

Pendahuluan

Munculnya teknologi di era digital telah memberikan pengaruh yang besar terhadap berbagai aspek masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Manfaat yang terlihat adalah terjadinya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia (Tuhuteru, et al., 2023) Pemanfaatan media digital sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Indonesia, yang merupakan komponen mendasar dari kurikulum sekolah (Umayah & Riwanto, 2020). Pentingnya pengembangan media berorientasi digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak boleh dianggap remeh. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi banyak perbaikan dalam distribusi konten pendidikan, keterlibatan peserta didik, dan penilaian pembelajaran. Melalui pemanfaatan media digital, proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditingkatkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta didik di era digital saat ini (Hafizah, 2023).

Tujuan belajar bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam empat bakat penting: pemahaman pendengaran, komunikasi lisan, pemahaman tekstual, dan ekspresi tertulis. Keempat talenta tersebut merupakan kemampuan esensial yang dikembangkan untuk menjadi mahir berbahasa Indonesia. Supriano (2017) menegaskan bahwa keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan berperan dalam tiga domain utama pendidikan bahasa Indonesia: pembelajaran bahasa, studi sastra, dan peningkatan literasi. Integrasi ketiga domain tersebut, yaitu bahasa, sastra, dan literasi, sangat penting untuk mencapai kemahiran berbahasa Indonesia, sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum. Agar pembelajaran bahasa Indonesia berhasil, perlu memanfaatkan media sebagai sarana untuk mendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan. Media adalah elemen penting dalam sistem pendidikan. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu sistem rumit yang terdiri dari unsur-unsur yang saling terkait seperti kualitas masukan, lingkungan kelas, kurikulum, infrastruktur pendidikan, peserta didik, guru, evaluasi, dan kualitas kelulusan. Kurikulum terdiri dari bahan ajar dan komponen fasilitas pendidikan. Menurut Supriano (2017), peningkatan kemahiran lulusan dalam topik bahasa Indonesia, meliputi mendengarkan, membaca, menonton, berbicara, dan menulis, dapat dilakukan dengan memanfaatkan beragam format media seperti teks, visual, multimodal, dan audio.

Di era globalisasi saat ini, pentingnya menguasai bahasa Indonesia semakin meningkat dibandingkan masa-masa sebelumnya. Memanfaatkan media digital meningkatkan bakat linguistik peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Melalui penerapan praktik ini, individu dapat meningkatkan kesiapannya untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi dalam situasi dunia nyata. Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS) secara langsung berdampak pada semakin

meningkatnya aksesibilitas terhadap sumber informasi digital. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat dan eksponensial mampu memberikan dampak dan kendali yang signifikan terhadap seluruh aspek kehidupan individu, termasuk bidang pendidikan (Ayu & Rahma Amelia, 2020; Widiastini, 2021). Oleh karena itu, pendidik harus memanfaatkan media berbasis teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran, khususnya pada ranah bahasa Indonesia. Artikel ini mengkaji tentang pentingnya penciptaan media digital bagi pembelajaran bahasa Indonesia, seperti yang termuat dalam definisi di atas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut: 1) pentingnya pemanfaatan media berbasis digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia; 2) pentingnya penciptaan media berbasis digital untuk keperluan pembelajaran bahasa Indonesia; dan 3) kerangka penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital.

Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah suatu teknik penelitian yang bertujuan untuk mengkarakterisasi item atau subjek penelitian secara objektif, dengan tujuan menawarkan penjelasan menyeluruh tentang fakta dan karakteristik (Azwar, 2010; Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Penelitian ini menyoroti pentingnya memasukkan dan meningkatkan media digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini juga bertujuan untuk menemukan model penelitian yang cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini didasarkan pada sumber data yang mencakup bahan tertulis seperti buku, majalah, dan halaman web.

Metodologi yang digunakan untuk pengumpulan data melibatkan melakukan evaluasi komprehensif terhadap literatur yang ada. Analisis sastra melibatkan pengumpulan sumber daya ilmiah terkait dari buku, jurnal ilmiah, karya sastra, dan publikasi lain yang mungkin bisa menjadi referensi bagi penelitian penulis. Selanjutnya, penulis melakukan penyelidikan menyeluruh dan menjelaskan informasi yang dapat diverifikasi, sering kali menyertakan sudut pandang yang berwenang (Moto, 2019). Pengumpulan data memerlukan pemeriksaan yang cermat untuk mengidentifikasi konten relevan yang dapat berfungsi sebagai sumber data. Hal ini mencakup pendokumentasian informasi relevan yang berkaitan dengan masalah penelitian dan menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang ditemukan. Penelitian ini menggunakan prosedur analisis Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994; Wandu et al., 2013).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pentingnya Penggunaan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi ketersediaan ilmu pengetahuan, baik informasi yang dapat dipercaya maupun informasi yang menyesatkan (hoax). Meningkatnya perkembangan media digital menimbulkan tantangan bagi para pendidik dalam menggabungkannya secara efektif ke dalam proses pembelajaran untuk menjamin bahwa pengetahuan yang diperoleh peserta didik relevan dengan materi pelajaran dan bermanfaat bagi bidang pendidikan. Sukaryanti, dkk. (2021) berpendapat bahwa penggunaan media digital, khususnya ponsel pintar Android, dapat

menjadi cara yang ampuh dan efektif untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pendidikan. Dimulainya pandemi Covid-19 pada bulan Maret 2020 memicu peralihan dalam bidang pendidikan menuju adopsi media digital. Akibatnya, proses perolehan pengetahuan telah beralih ke platform digital dan lingkungan rumah (König et al., 2020).

Pemanfaatan media dalam pendidikan mempunyai banyak keuntungan, seperti: (1) Meningkatkan pemahaman pesan pembelajaran dengan mengurangi ketergantungan berlebihan pada komunikasi verbal, (2) mengatasi kendala yang terkait dengan terbatasnya ruang, waktu, dan kapasitas sensorik, (3) memfasilitasi proses pembelajaran. proses pembelajaran bagi peserta didik. Manfaat pendekatan ini antara lain: (1) mengurangi kecenderungan pasif, (2) membantu transfer dari konsep abstrak ke pengalaman nyata, (3) mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan (4) meningkatkan motivasi peserta didik untuk meningkatkan akademiknya. prestasi. Menurut Wahid (2018), media pembelajaran memainkan peran penting karena berbagai alasan. Hal tersebut antara lain membantu pendidik dalam bidang pedagogi, meningkatkan kejernihan komunikasi dan penyebaran informasi, mengoptimalkan proses dan prestasi kognitif anak, mengarahkan dan menambah fokus anak, menumbuhkan rasa keinginan belajar, dan berbagai aspek lainnya. Memanfaatkan media pendidikan menawarkan banyak keuntungan yang meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pendidikan mempunyai arti penting karena mempunyai peran yang setara dengan metodologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan banyak pendekatan dan media, proses pembelajaran ditingkatkan karena lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Proses pembelajaran mengintegrasikan beragam bentuk media. Yaumi (2017:25) mengkategorikan media menjadi enam klasifikasi berbeda: media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, serta media komputer dan jaringan. Leshin, Pollock, dan Reigeluth (dikutip oleh Hamid et al., 2020) mengklasifikasikan sumber belajar kelompok ke dalam lima kategori berbeda: 1) Media termasuk makhluk hidup, termasuk manusia, hewan, dan tumbuhan, serta komponen pembelajaran seperti guru, instruktur, dan tutor, serta kegiatan seperti kunjungan lapangan dan observasi hewan atau tumbuhan. 2) Media berbasis cetak mencakup beragam item seperti buku panduan, buku latihan, buku kerja, modul, buletin, publikasi ilmiah, komik, buku harian, poster, dan banyak lagi. 3) Media visual mencakup beragam format, seperti bagan, grafik, peta, transparansi, slide, dan tampilan serupa lainnya. 4) Format media audiovisual mencakup berbagai jenis media, termasuk video, bioskop, slide-tape, televisi, YouTube, dan platform serupa lainnya. Media berbasis komputer mencakup berbagai alat pembelajaran interaktif, antara lain pembelajaran berbantuan komputer berbasis video, hypertext, pembelajaran berbasis web, dan aplikasi pendukung pembelajaran seperti GeoGebra, Mathlab, SPSS, Autograph, dan lain-lain.

Dari uraian yang diberikan dapat disimpulkan bahwa ada empat kategori media pembelajaran. Kategori tersebut antara lain: 1) media cetak atau media visual, yang mencakup materi seperti pamflet, buku, modul, brosur, dan alat peraga yang hanya berupa teks dan grafik. 2) Media audio meliputi radio, mp3, dan alat pendidikan lainnya yang secara eksklusif menyampaikan konten pendengaran. 3) Media audiovisual meliputi film, film, animasi, dan alat pendidikan lainnya yang mengintegrasikan unsur pendengaran dan visual. 4) Multimedia interaktif meliputi aplikasi perangkat lunak komputer seperti Adobe Flash, Flash Card, Powerpoint, Geogebra, dan lain-lain. Aplikasi ini mengintegrasikan

suara, grafik, dan aktivitas interaktif untuk mengoptimalkan kegunaan. Multimedia interaktif mengintegrasikan media digital melalui penerapan teknologi digital dalam penciptaan, pengembangan, dan pemanfaatan media untuk tujuan pendidikan. Pemanfaatan media digital telah menjadi hal yang umum dalam dunia pendidikan pada abad ke-21. Berbagai penelitian telah memanfaatkan media digital untuk meningkatkan upaya pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Meyers dkk. (2013), peserta didik perlu memiliki kompetensi dalam menggunakan alat teknologi secara efektif, memahami norma-norma, dan melaksanakan praktik yang sesuai dalam keadaan saat ini. Penggabungan teknologi diawali dengan pemanfaatan media digital dalam ranah pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Lee dkk. (2021) menunjukkan bahwa multimedia berbasis komputer memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap proses pemerolehan bahasa. Kemajuan media sistem komputer mengandalkan struktur yang logis atau nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Oleh karena itu, pemanfaatan media digital-sentris memberikan banyak manfaat bagi peserta didik. Pemanfaatan media berbasis digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting karena hal-hal sebagai berikut: 1) Pesatnya kemajuan teknologi digital menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan digital, diawali dengan pemanfaatan media berbasis digital dalam dunia pendidikan. proses. 2) Penggunaan media berbasis digital terbukti memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia, karena memungkinkan penyajian materi menjadi lebih runtut dan autentik. 3) Media digital, khususnya platform berbasis internet seperti pembelajaran online, efektif menghilangkan keterbatasan terkait geografi, waktu, dan jarak. 4) Media digital yang mayoritas menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utamanya berpotensi meningkatkan kosakata peserta didik. Akibatnya, peserta didik memperoleh kompetensi berbahasa Indonesia dan Inggris secara tidak langsung melalui penggunaan media ini. 5) Pemanfaatan media digital melibatkan dan menginspirasi peserta didik, menunjukkan bahwa alat digital tidak hanya berfungsi untuk komunikasi atau kesenangan tetapi juga sebagai sarana pengajaran yang ampuh.

Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pemanfaatan media digital untuk belajar bahasa Indonesia sangat penting bagi kemajuan perluasan media digital. Pengembangan media merupakan salah satu komponen inovasi pendidikan yang berupaya menyelaraskan pembelajaran dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam jangka waktu tertentu. Menurut Sa'ud (2018), proses pembelajaran memerlukan revitalisasi atau kebaruan di berbagai bidang, antara lain peserta didik, tujuan pendidikan, materi pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pendidikan, metode dan strategi komunikasi, dan hasil pendidikan. Publikasi Prawiradilaga tahun 2018 mengupas variabel krusial yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kemajuan pendidikan. Pertimbangan ini mencakup unsur-unsur yang tidak terduga, kesenjangan, prasyarat prosedural, perubahan sudut pandang, dan informasi baru.

Faktor-faktor penentu penting yang dapat mempengaruhi inovasi dan harus diperhitungkan dalam kemajuannya meliputi: 1) Kebaruan mengacu pada penciptaan suatu kegiatan, proses, produk, atau kemajuan ilmu pengetahuan yang saat ini tidak ada dalam masyarakat tertentu dan kerangka sosialnya. 2) Reinvention melibatkan modifikasi proses inovasi daur ulang agar lebih selaras dengan kebutuhan masyarakat sebagai pengguna,

sehingga meningkatkan tingkat penerimaannya. 3) Manfaat relatif mengacu pada keuntungan ekonomi dan peningkatan persepsi yang diberikan suatu penemuan kepada penggunaannya. 4) Kesesuaian berkaitan dengan sejauh mana penemuan tersebut mematuhi kriteria dan prinsip spesifik masyarakat penerima. 5) Kompleksitas menunjukkan bahwa masyarakat akan menerima suatu inovasi jika inovasi tersebut mudah digunakan dan mudah dikelola. 6) Uji coba mencakup pelaksanaan evaluasi metodis terhadap setiap penemuan masyarakat untuk menentukan keunggulannya. 7) Observable mengacu pada kemampuan untuk menentukan keunggulan dan kelayakan suatu inovasi dengan mengamatinya secara dekat (Nurdyansyah & Widodo, 2018; Prawiradilaga, 2019).

Oleh karena itu, pentingnya mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat dilebih-lebihkan. Pentingnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat disebabkan oleh beberapa faktor berikut: (1) Pendidik hendaknya menggunakan metode pengajaran yang inovatif, seperti pemanfaatan media berbasis digital, untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran; (2) Media berbasis digital harus disesuaikan agar selaras dengan hasil pembelajaran yang diantisipasi, atribut peserta didik, dan persyaratan literasi digital; (3) Karena sebagian besar media berbasis digital menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, maka penting untuk mengembangkan sumber daya digital dalam bahasa Indonesia atau yang dirancang khusus untuk penguasaan bahasa Indonesia; dan (4) Media berbasis digital memberikan dampak yang menguntungkan dan merugikan, menyoroti pentingnya bagi guru untuk merancang sumber daya digital yang dapat meminimalkan konsekuensi buruk dan mengoptimalkan hasil positif.

Model Penelitian Pengembangan untuk Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian dan pengembangan adalah proses metodis yang bertujuan untuk menghasilkan barang baru dalam domain tertentu. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan dan efektivitas item-item tersebut untuk menjamin kepraktisannya. Memastikan tingkat akurasi kegunaan yang tinggi sangat penting dalam penelitian pembangunan karena memungkinkan penerapan pendekatan pembelajaran inovatif. Santyasa (2009) menggambarkan empat dimensi utama penelitian perkembangan dalam bidang pendidikan. Awalnya, hal ini memerlukan pemeriksaan penemuan penelitian untuk menunjukkan dengan tepat permasalahan yang terkait dengan kemajuan atau penerapan teknologi. Selanjutnya pengembangan produk meliputi penciptaan model, pendekatan, metode, media, dan materi pendidikan yang meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, lakukan eksperimen di lokasi untuk mengevaluasi produk, yang harus mencakup verifikasi oleh para ahli dan pengujian yang ketat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian formal dapat digolongkan sebagai penelitian pengembangan sepanjang memenuhi keempat sifat tersebut.

Bidang penelitian pengembangan mencakup lima model berbeda: model Hannafin & Peck, model Dick & Carey, model Thiagarajan atau 4D, model Borg & Gall, dan model ADDIE (Surbakti et al., 2022). Model penelitian pengembangan mempunyai tahapan yang berbeda-beda. Teknik yang diusulkan oleh Hannafin & Peck, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratomo & Irawan (2015), menggambarkan tiga tahap pengembangan yang berbeda: penilaian kebutuhan, perancangan, dan pengembangan/implementasi. Setiap tahap perkembangan dinilai dan dimodifikasi. Setyosari (2015) merevisi prosedur konstruksi model Dick & Carey, yang mencakup

delapan tahap berbeda: identifikasi persyaratan utama, perumusan tujuan, pembuatan alat penilaian, pengembangan bahan ajar, penyiapan naskah dan papan cerita, pengujian dan validasi, revisi, dan produksi akhir. Model Thiagarajan, sering dikenal sebagai model 4D, terdiri dari empat fase berbeda: mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan (Maisarah et al., 2021). Model Borg & Gall terdiri dari sepuluh tahap pengembangan yang berbeda, yaitu sebagai berikut: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi perancangan, melakukan uji coba penggunaan, melakukan penyesuaian produk, melakukan uji coba produk, melakukan revisi perancangan, melakukan revisi pada produk selanjutnya, dan pada akhirnya dilanjutkan dengan produksi massal (Sugiyono, 2017). Model ADDIE merupakan gambaran singkat dari lima tahapan pengembangan yang berurutan, khususnya: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Penelitian yang berbeda telah menggunakan pendekatan pengembangan yang beragam untuk menghasilkan media digital. Dalam studinya, Chan, Budiono, dan Setiono (2021) menggunakan paradigma Hannafin & Peck untuk mengembangkan multimedia interaktif dengan tujuan meningkatkan kapasitas kognitif fundamental. Penelitian yang dilakukan oleh Ramlan, Haeruddin, dan Kamaluddin (2013) bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis masalah dengan memanfaatkan paradigma Dick & Carey. Purnamasari (2020) menerapkan framework ADDIE untuk mengembangkan media interaktif menggunakan Adobe Flash. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peneliti dapat memilih dari tiga model penelitian pengembangan yang dianggap sesuai untuk pengembangan media: model Hannafin & Peck, model Dick & Carey, atau model ADDIE. Dalam bidang penelitian pembangunan, diperlukan alat yang dapat mengevaluasi secara tepat pencapaian indikator-indikator tertentu. Instrumen pengembangan media pembelajaran berkaitan dengan kriteria atau kualitas yang digunakan untuk pemilihan media yang berdampak. Alasan pemilihan indikasi atau kualitas tersebut adalah untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sesuai untuk sasaran pengguna tertentu dan memiliki tujuan yang praktis atau efisien. Selain memperhatikan indikasi objek penelitian, pemilihan peralatan penelitian juga sesuai dengan pendekatan 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.

Simpulan dan Saran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia mencakup berbagai aspek utama. Awalnya, hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemahiran digital yang penting, dimulai dengan pemanfaatan materi yang berpusat pada digital. Lebih lanjut, bukti empiris menunjukkan bahwa media berbasis digital berpengaruh signifikan terhadap perolehan kemampuan berbahasa Indonesia di Indonesia. Hal ini disebabkan kemampuannya untuk memodifikasi dan menyediakan konten pendidikan dengan cara yang lebih koheren dan asli. Selain itu, media digital berhasil meringankan pembatasan yang disebabkan oleh batasan ruang, batasan waktu, dan pemisahan geografis. Selanjutnya, mendorong pertumbuhan leksikon peserta didik, sehingga meningkatkan kosa kata mereka. Selain itu, integrasi media digital menghasilkan rangsangan dan motivasi di kalangan peserta didik sehingga tercipta lingkungan yang kondusif untuk belajar. Pentingnya penggunaan media yang berpusat pada digital dalam

pengajaran bahasa Indonesia dapat dikaitkan dengan dua faktor utama: 1) Pendidik harus menggunakan pendekatan inovatif, seperti mengembangkan media berbasis digital, agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara efektif; 2) Perancangan media berbasis digital harus dirancang dengan cermat agar selaras dengan hasil pembelajaran yang diantisipasi, atribut peserta didik, dan prasyarat untuk kemahiran digital. 3) Biasanya, media digital sebagian besar menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama untuk pelatihan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media digital yang memuat bahasa Indonesia atau alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. 4) Media digital mempunyai dampak yang menguntungkan dan merugikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media digital yang secara khusus dirancang bagi para pendidik untuk mengurangi dampak buruk dan memaksimalkan hasil yang bermanfaat. Pengembangan media dapat dilakukan dengan menggunakan empat model yang sesuai: model Hannafin & Peck, model Thiagarajan atau 4D, model Dick & Carey, atau model ADDIE.

Daftar Rujukan

- Ayu, D. P., & Rahma Amelia. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis elearning di Era Digital. *Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*, 56–61
- 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>
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675-1688.
- 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 Peserta didik Kelas VIII SMP. EUNOIA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 67–78. <https://doi.org/10.30829/eunoi.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).

- Nurdyansyah., & Widodo, A. (2018). *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.
- Prawiradilaga, D. S. (2019). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____ (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.
- 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).
- Sa'ud, U. S. (2018). *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.
- Tuhuteru, L., Solehudin, M., Kraugusteliana, K., & Rais, R. (2023). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Dan Informasi Di Indonesia Pada Era Disruptif. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1893-1900.
- Umayah, U., & Riwanto, M. A. (2020). Transformasi sekolah dasar abad 21 new digital literacy untuk membangun karakter siswa di era global. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 4(1).
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra'*, 5(2), 1–11.
- 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.
- 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
- 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.