

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 3
BENGKULU TENGAH**



SKRIPSI

OLEH:
LIA FEBRIYANTI
A1A021025

**PROGRAM STUDI (S-1) PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2025**

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA
SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 3
BENGKULU TENGAH**



SKRIPSI

OLEH:
LIA FEBRIYANTI
A1A021025

**PROGRAM STUDI (S-1) PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 3 BENGKULU TENGAH

SKRIPSI

UNIVE
Oleh:

Lia Febriyanti
ULU UNIVERS

A1A021025 S

Telah Disetujui dan Disahkan Oleh:

Pembimbing Utama

Dr. Nafri Yanti, M. Pd.
NIP 198911142015042002

Pembimbing Pendamping

Drs. M. Arifin, M. Pd.
NIP 196505091989011001

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan

Ketua : **Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

UNIVERSITAS BENGKULU UNIVERSITAS BENGKULU UNIVE
CS EPTITAS BENGKULU UNIVERSITAS BENGKULU UNIVE
FEBRINA SUKAR LIT UNIVERSITAS BENGKULU UNIVE

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Sengguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda.

PERCAYA PROSES itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Edwar Satria)

“Karena kamu manusia. membandingkan diri itu wajar, tapi kalau kamu terus membandingkan kamu lupa. Tuhan kasih kamu jalan yang beda bukan untuk saingan tapi buat jadi versi terbaik dari diri kamu”

(Aqeela Calista)

“Pada Akhirnya, Semua Hanyalah Permulaan”

(Nadin Amizah)

PERSEMBAHAN :

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan rahmat serta karunia pertolongan-Nya selama penulis menyusun tugas akhir. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, saudara, sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutan penulis, Ayahanda Sian Abadi. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup penulis sehingga mampu menyelesaikan

studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan Panjang umur karena ayah harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.

2. Pintu surga penulis, Ibunda tercinta Cahaya, yang selalu jadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang selalu diberikan untuk penulis, terimakasih selalu berjuang untuk penulis, berkat dukungan dan doa beliau sehingga penulis dapat berada dititik ini. Sehat selalu dan Panjang umur karena mama harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup penulis.
3. Adik-adik tersayang penulis Susti Ramadani dan Azzahra Bila Marhamah, yang selalu menjadi alasan penulis untuk lebih keras lagi dalam berjuang karena mereka yang menjadikan penulis untuk menjadi kuat sebagai anak pertama. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan melalui canda tawa saat bersama penulis.
4. Almarhum kakek tercinta penulis, yang beberapa bulan lalu meninggalkan penulis untuk selama-lamanya. Beliau merupakan orang yang paling bangga terhadap pencapaian-pencapaian kecil penulis, semasa hidupnya beliau tidak sabar menunggu penulis wisuda namun sebelum itu tercapai beliau pergi meninggalkan penulis. Terimakasih atas segala motivasi, dukungan dan kasih sayang yang telah kakek berikan kepada penulis.
5. Kedua nenek tersayang penulis. Terimakasih banyak atas kasih sayang dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sehat selalu dan Panjang umur nenek-nenekku tersayang.
6. Seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
7. Sahabat – sahabat seperjuangan penulis Rendi Supriyadi, Noveta Sari, Pipin Melisa Putri, dan Vriska Sandra Guita. Terimakasih atas segala dukungan, semangat, motivasi, canda tawa, dan tangis air mata yang kita lalui bersama-sama dalam 4 tahun terakhir saat menempuh Pendidikan di Universitas Bengkulu.

8. Sahabat satu kostan penulis Riski Andriani, yang selalu memberikan kata-kata penenang saat penulis merasa terpuruk. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan dan peran kakak yang telah diberikan kepada penulis.
9. Sepupu sekaligus teman dekat penulis Heni Sulistiawati, Dimas Saputra, dan Deby Widya Pradana. Terimakasih atas segala dukungan, pengertian, dan canda tawa selama penulis mengerjakan tugas akhir ini.
10. Sahabat Penulis Talifta Yumna, Ayu Desi Rohani, Nabila Sasmita, dan Deca Nurlela yang sudah menemani penulis dari masa SMA hingga sekarang. Terimakasih atas dukungan, perhatian, canda tawa, dan keributan kecil yang selalu ada mewarnai hubungan persahabatan ini.
11. Animasi Dhot Design, yang selalu menemani dan menghibur kesaharian penulis selama proses magang hingga penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih kepada pak Badhot (Indra Sanjaya) selaku pembuat animasi karena sudah menciptakan animasi yang membantu penulis menjaga emosi tetap stabil.
12. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri, Lia Febriyanti. Apresiasi sebesar-besarnya yang telah berjuang untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sulit bisa bertahan dititik ini karena 1 tahun terakhir penulis divonis mengidap penyakit Hipertiroid, yang mana penyakit ini sangat dipengaruhi oleh pikiran dan tekanan emosional. Namun demikian, terimakasih tetap hidup dan merayakan dirimu sendiri. Walaupun sering kali putus asa atas apa yang sedang diusahakan. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba.



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lia Febriyanti
NPM : A1A021025
Program Sarjana (S-1) : Pendidikan Bahasa Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Program Sarjana Universitas Bengkulu seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundungan yang berlaku.

Bengkulu,
Yang membuat pernyataan,



Lia Febriyanti
NPM A1A021025



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
Telepon (0736) 21170.Psw.203-232, 21186 Faksimile : (0736) 21186
Laman: fkip.unib.ac.id e-mail: fkip@unib.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : 1074/UN30.7.7/JIP/2025**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Lia Febriyanti
NPM : A1A021025
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Skripsi :

Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 21% pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi dan daftar yudisium.

Bengkulu, 24 Oktober 2025
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,
Dr. Osa Juarsa, M.Pd
NIP 196206151986031027

ABSTRAK

Lia Febriyanti, 2021. *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.* Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Pembimbing Utama Dr. Nafri Yanti, M. Pd., Pembimbing Pendamping Drs. M. Arifin, M. Pd.

Integrasi teknologi krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas proses belajar di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis dan menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. Menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menemukan bahwa media digital yang digunakan meliputi website dan PowerPoint. Pemanfaatan kedua media ini secara umum mampu mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), ditunjukkan oleh antusiasme siswa, partisipasi aktif dalam diskusi, serta kemampuan mereka menganalisis materi. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kekurangan. Pertama, kebebasan siswa dalam mengakses beragam sumber informasi melalui website dengan menggunakan *handphone* masing-masing, meskipun mendukung kemandirian, menimbulkan kendala signifikan bagi guru dalam membimbing pemahaman teks argumentasi yang bervariasi dan memverifikasi kredibilitas sumber. Kesimpulannya, pemanfaatan media digital berkontribusi besar dalam membentuk siswa yang aktif, mandiri, dan literat di era digital, meskipun diperlukan strategi adaptif untuk mengatasi tantangan dalam mengelola keragaman sumber informasi, mengoptimalkan pengawasan penggunaan perangkat pribadi, dan meningkatkan interaktivitas media presentasi.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Media Digital, PowerPoint, Website.

ABSTRACT

Lia Febriyanti, 2021. Utilization of Digital Media in Indonesian Language Learning for 11th-grade Students at SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. Indonesian Language and Arts Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Bengkulu. Primary Supervisor: Dr. Nafri Yanti, M.Pd., Assistant Supervisor: Drs. M. Arifin, M.Pd.

Technology integration is crucial in Indonesian language learning to improve the quality of the learning process in the digital era. This study aims to identify the types and analyze the use of digital media in Indonesian language learning for 11th grade students at SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. A qualitative descriptive method was used with observation and interview techniques. The results found that the digital media used included websites and PowerPoint. The use of these two media generally worked well and was able to integrate the four language skills (listening, speaking, reading, and writing), as demonstrated by students' enthusiasm, active participation in discussions, and their ability to analyze the material. However, this study also identified several shortcomings. First, the freedom of students to access various sources of information through websites using their respective mobile phones, although supporting independence, poses significant obstacles for teachers in guiding the understanding of varied argumentative texts and verifying the credibility of sources. In conclusion, the use of digital media contributes significantly to developing active, independent, and literate students in the digital era, although adaptive strategies are needed to overcome challenges in managing the diversity of information sources, optimizing supervision of personal device use, and increasing the interactivity of presentation media.

Keywords: Indonesian, Digital Media, PowerPoint, Website.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbilalamin. Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana S1 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis memperoleh motivasi, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan baik ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Indra Cahyadinata, SP, M.Si., selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Abdul Rohman, S. Si., M. Si., Ph. D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Bustanuddin Lubis, S. S. M .A., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Ibu Dr. Catur Wulandari, M. Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
5. Bapak Dr. Rio Kurniawan, M. Pd., selaku Pembimbing Akademik.
6. Ibu Dr. Nafri Yanti, M. Pd., selaku dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan ilmu, waktu, bimbingan, masukan, nasihat, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Drs. M. Arifin, M. Pd., selaku dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan ilmu, waktu, bimbingan, masukan, nasihat, motivasi, dan semangat kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Dr. Rio Kurniawan, M. Pd., selaku dosen Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Dr. Catur Wulandari, M. Pd., selaku dosen Penguji Pendamping yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

10. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan ilmu serta membimbing dan memberikan arahan selama perkuliahan.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu, masukan dan saran sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan.

Bengkulu, Oktober 2025

Lia Febriyanti

DAFTAR ISI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Ruang Lingkup Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Daftar Istilah	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Pemanfaatan	7
B. Media Digital	7
C. Media Digital dalam Pembelajaran	8
D. Jenis-Jenis Media Digital	9
E. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran	13
F. Penelitian yang Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
A. Metode Penelitian	16
B. Tempat dan Waktu Penelitian	16
C. Data dan Sumber Data	16
D. Teknik Pengambilan Data	17
E. Instrumen Penelitian	19
F. Uji Keabsahan Data	20
G. Teknik Analisis Data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22

A. Hasil Penelitian	22
1. Jenis Media yang Digunakan dalam Pembelajaran	
Bahasa Indonesia	22
2. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran	
Bahasa Indonesia	47
B. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
A. Keismpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	19
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Guru	20
Tabel 4.1 Jenis Website yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI.5 dan XI.6 pada Materi Teks Argumentasi	25
Tabel 4.2 Jenis Website yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI.6 pada Materi Kohesi dan Koherensi	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	60
Lampiran 2 Hasil Observasi di Kelas XI.5	63
Lampiran 3 Hasil Observasi di Kelas XI.6	65
Lampiran 4 Hasil Observasi di Kelas XI.6	67
Lampiran 5 Hasil Observasi di Kelas XI.8	69
Lampiran 6. Hasil Observasi di Kelas XI.9	71
Lampiran 7 Hasil Observasi di Kelas XI.9	73
Lampiran 8. Hasil Wawancara dengan Guru 1	75
Lampiran 9. Hasil Wawancara dengan Guru 2	77
Lampiran 10. Foto Dokumentasi	80
Lampiran 11. Surat Keterangan Selesai Penelitian	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki era revolusi industri dunia keempat yang di mana penggunaan teknologi sudah semakin maju dan berkembang. Fenomena ini menyebabkan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi pada berbagai aspek kehidupan salah satunya yaitu pada dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang pesat pula, diantaranya dengan munculnya sistem pembelajaran secara digital (Munir, 2017:1). Untuk menghadapi sistem pembelajaran pada era revolusi industri 4.0, diperlukan literasi baru yaitu dengan memanfaatkan media digital untuk meningkatkan kemampuan literasi pada siswa. Setiap orang terutama siswa harus memiliki literasi digital yang memadai. Dengan memiliki literasi digital yang memadai siswa nantinya akan bisa memilih informasi, kritis, dan kreatif. Media digital ini juga memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk saling berbagi informasi.

Pada dunia pendidikan media yang digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah penggunaan media berbasis teknologi atau media digital. Pembelajaran dengan memanfaatkan media digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi para siswa belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu. Materi pembelajaran pun lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dapat diberikan dengan bantuan media digital. Sumber-sumber belajar pada keempat pembelajaran keterampilan ini tidak terbatas pada bahan-bahan cetak, melainkan juga bahan-bahan dan media digital yang dapat digunakan secara lebih praktis dan efisien. Media pembelajarannya pun amat fleksibel dan mudah untuk dikembangkan (Harjono, 2018). Penggunaan media digital terbilang juga cukup inovatif

karena dengan menggunakan media ini para guru bisa menjelaskan materi dengan cara yang lebih mudah dan menarik agar siswa tidak merasa jemu pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Bahasa Indonesia memiliki dua kedudukan penting, yaitu sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai identitas bangsa, lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa, dan alat perhubungan antardaerah serta antarbudaya (Nasution dkk., 2022). Kedudukan ini diikrarkan pada Sumpah Pemuda tanggal 28 Oktober 1928, yang secara tegas menyatakan tekad para pemuda untuk menjunjung bahasa persatuan, yaitu Bahasa Indonesia. Sementara itu, sebagai bahasa negara, Bahasa Indonesia memiliki fungsi konstitusional yang digunakan dalam penyelenggaraan negara. Kedudukan ini ditetapkan dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 36, yang mengamanatkan penggunaannya dalam urusan resmi kenegaraan, pemerintahan, pendidikan, media massa, dan pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (Qanita dkk., 2025).

Bahasa Indonesia sendiri berakar dari bahasa Melayu yang telah lama berperan sebagai *lingua franca* di kawasan Asia Tenggara. Sejalan dengan kedudukannya yang fundamental, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini menunjukkan betapa krusialnya penguasaan Bahasa Indonesia bagi generasi penerus bangsa, tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai pilar identitas dan kemajuan negara (Hasmiza, 2025).

Pada konteks pendidikan modern, pemanfaatan media digital menjadi semakin relevan. Menurut Mayer (2020), media digital memungkinkan integrasi teks, audio, video, dan elemen interaktif lainnya, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menawarkan banyak manfaat. Media digital dapat secara signifikan menarik minat siswa, meningkatkan efektivitas

penyampaian materi, dan efisiensi dalam pelaksanaannya, sehingga materi yang diberikan oleh guru mampu diserap secara maksimal oleh para siswa.

Adapun jenis-jenis media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangatlah beragam. Menurut Arsyad (2019) jenis media digital terbagi menjadi empat jenis, yaitu media digital berbasis audio, media digital berbasis visual, media digital berbasis audiovisual dan media digital berbasis multimedia interaktif. Semua jenis media digital tersebut jika digunakan dengan baik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan inovatif juga sangat membantu para guru dalam memberikan materi ataupun tugas kepada siswa.

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bengkulu Tengah merupakan salah satu sekolah menengah atas yang ada di Kabupaten Bengkulu Tengah yang sudah terverifikasi mendapatkan akreditasi A sejak tahun 2010. Berdasarkan surat keputusan badan akreditasi nasional nomor Ma.014376 tanggal 14 November 2012 SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah mendapatkan akreditasi A dengan status mutu rintisan sekolah standar nasional dari tahun 2010, lalu pada tahun 2018 kembali mendapatkan akreditasi A (Unggul) dan sempat menyandang status sebagai sekolah rujukan. Sekolah ini sebelumnya bernama SMA Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Utara, namun seiring dengan pemekaran kabupaten Bengkulu Tengah pada tahun 2008, SMA Negeri 1 Pondok Kelapa Bengkulu Utara berubah nama menjadi SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah berdasarkan surat keputusan bupati nomor 385 tahun 2012 pada tanggal 27 November 2012. SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah berada di Jl. Raya Pasar Pedati KM 12, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah. Adapun kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah pada saat ini adalah kurikulum merdeka. Pada tahun 2024 SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah telah memiliki 29 rombongan belajar yang dilengkapi 29 pinger, 5 ruang laboratorium, jaringan internet fiber yang didukung tidak kurang dari 27unit komputer serta keamanan yang didukung cctv di setiap sudut dan ruang, dengan jumlah tenaga pendidik 66 orang, 15 tenaga administrasi dan 1012 siswa.

Penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media digital sebagai panduan untuk peneliti yaitu Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran,

dengan hasil penelitiannya bahwa pemanfaatan media digital mampu untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran interaktif yang melibatkan peran guru serta siswanya (Kuntari, 2023). Penelitian selanjutnya yaitu Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google Sites* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor, dengan hasil penelitian bahwa pemanfaatan media digital dapat membawa siswa lebih memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan *google sites*, karena dapat memberikan manfaat untuk siswa berpikir lebih berkembang, memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja, serta meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar (Rosiyana, 2021).

Berdasarkan hasil dari observasi awal mengenai Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah, ditemui bahwa SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah sudah menyediakan fasilitas yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Sekolah ini melengkapi sarana pembelajaran dengan 50 unit komputer yang dapat digunakan siswa untuk mengakses berbagai materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, sekolah juga menyediakan beberapa unit LCD projector dan infocus yang dapat digunakan secara bergiliran dalam kegiatan pembelajaran. Tidak hanya itu, SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah juga menyediakan jaringan wifi yang dapat diakses oleh guru dan siswa sebagai sarana pendukung dalam mencari informasi, mengunduh materi pembelajaran, serta menjalankan aplikasi digital yang menunjang proses belajar mengajar. Tersedianya perangkat-perangkat elektronik ini mendukung pemanfaatan media digital secara lebih efektif dan membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Upaya penyediaan fasilitas tersebut menunjukkan komitmen SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah dalam mendorong integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya infrastruktur ini, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI dapat berlangsung lebih inovatif serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk meneliti Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah, untuk mengetahui jenis media digital apa saja yang digunakan dan bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia bisa mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan inovatif.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Apa saja media digital yang digunakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah?
2. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja media digital yang digunakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini agar tidak meluasnya permasalahan dalam penelitian pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah, maka penelitian ini hanya akan dilaksanakan di kelas XI.5, XI.6, XI.8 dan XI.9.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan media digital bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

c. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi tambahan mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

F. Definisi Istilah

1. Media Digital

Media digital adalah sarana elektronik berbasis teknologi yang digunakan untuk mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi, komunikasi, serta interaksi dalam dunia pendidikan. Media digital memanfaatkan perangkat seperti komputer, internet, dan aplikasi digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan fleksibel. Kehadiran media digital dalam pendidikan memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh, kolaborasi daring, serta akses sumber belajar yang luas dan beragam.

2. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia yang berasal dari bahasa Melayu. Bahasa ini digunakan sebagai alat komunikasi nasional dan pemersatu berbagai suku dan budaya di Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata ‘manfaat’, yang mendapat imbuhan pe- dan -an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata pemanfaatan adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar. Menurut Davis (1989) kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan penentu yang kuat terhadap penerimaan pengguna suatu sistem informasi, adopsi, dan perilaku para pengguna (Venkatesh, 2000). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan adalah suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek. Maksudnya jika dikaitkan pada penelitian ini yaitu bagaimana cara siswa dalam memanfaatkan waktu yang diberikan guru untuk membuka situs-situs pembelajaran. Dalam penelitian ini, istilah diartikan sebagai seberapa sering siswa memanfaatkan situs-situs pembelajaran dan memanfaatkan waktu yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia (David, 1989).

B. Media Digital

Menurut APJII (2023) dalam Milyane dkk, (2023:6) media digital saat ini hampir digunakan oleh semua penduduk dunia dengan ragam alat dan platform yang digunakan. Media digital bukan hanya berfungsi sebagai media informasi yang saling bertukar pesan atau berita saja tetapi sudah merubah jauh menjadi kebutuhan keseharian manusia pada masa sekarang. Menurut data survey dari Asosiasi Penyelengara Jasa Internet Indonesia (APJII), bahwa pengguna media digital di Indonesia saat ini mencapai 78,19 % pada 2023 atau sebesar 215.626.156 orang dari total populasi 275.773.901 jiwa, yang bila dibandingkan dengan survei periode sebelumnya, pada tahun ini meningkat sebesar 1,17 %.

Menurut Milyane dkk., (2023:8) media digital merujuk pada kondisi penggunaan berbagai media baik media baru maupun media konvensional, dengan menggunakan jaringan internet. Ketersediaan jaringan ini menjadi mutlak dan tak terelakkan. Media digital juga dipelajari sebagai pelajaran tambahan ataupun kurikulum baru di sekolah-sekolah. Maka tidak heran, pada saat ini beberapa konsentrasi sekolah seperti di SMK misalnya, menggunakan kata digital dibelakangnya, seperti jurusan administrasi digital, bisnis digital dan sebagainya. Karena digitalisasi sudah masuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia maka hal ini sudah menjadi hal yang lazim dan dapat diterima oleh Masyarakat. Digitalisasi juga melahirkan berbagai teori pembelajaran, salah satunya adalah teori konektivisme yang diusulkan oleh george siemens pada tahun 2004 dan didukung serta dielaborasi oleh Stephen Downes pada tahun 2005. Konektivisme adalah teori yang muncul untuk memahami pembelajaran di era digital.

Menurut Milyane dkk., (2023:10) dalam penjelasannya tentang teori konektivisme menyatakan bahwa belajar efektif bila didukung empat jenis kegiatan, yaitu: agregasi, hukungan, kreasi dan pembagian. Kompilasi, akses dan pengumpulan berbagai sumber informasi yang komprehensif, misalnya untuk membaca, memutar, atau menonton artikel di situs web atau program video di YouTube. Hubungan: setelah membaca atau menonton program, siswa merefleksikan informasi yang diterima terkait dengan pengetahuan atau pengalaman sebelumnya. Setelah proses refleksi dan analisis untuk menangkap makna dalam kreasi selesai, siswa menandai situs web tertentu yang ditemukan dan digunakan seperti Yahoo, YouTube, Google, dan sebagainya. Berbagai pertukaran informasi memungkinkan siswa untuk menggunakan berbagai informasi yang mereka miliki dengan orang lain melalui jaringan. Dalam hal ini siswa dalam menggunakan blog, media sosial online, dan lain-lain.

C. Media Digital dalam Pembelajaran

Menurut Batubara (2021) secara bahasa, istilah media berasal dari bahasa latin yaitu ‘medius’ yang berarti perantara. Dalam Bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang mempunyai arti pengantar dan saluran.

Sementara dalam bahasa arab, sinonim kata media adalah “wasa’il” yang mempunyai arti sarana atau jalan (Sadiman dkk., 2014: Wehr, 1974:1069 dalam Batubara 2021). Menurut Bastian dkk. (2019:29) dalam Batubara (2021), media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya.

Menurut Yaumi (2018:5), media (*singular medium*) berasal dari bahasa latin yang berarti “antara atau perantara”, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Smaldino dkk. (2008:6) memandang media sebagai alat komunikasi (*means of communication*). Newby dkk., (2011;120) mengemukakan bahwa media adalah saluran informasi (*channels of communication*). Kemudian dalam studi komunikasi, istilah media sering dilekatkan pada kata *massa*, *mass media*, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, computer, internet dan sebagainya. Dalam bidang komunikasi sosial, istilah media sering dilekatkan dengan sosial atau disebut dengan media sosial dan atau juga disebut dengan jaringan sosial, yang saat ini sangat digemari di mana-mana. Lalu pada bidang pembelajaran, media adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi dengan tujuan untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.

Menurut Batubara (2021: 3) secara bahasa, kata digital berasal dari Bahasa Yunani, yaitu kata *digitus* yang berarti jari jemari. Menurut Fauzan (2020: 354) dalam Batubara (2021) secara istilah, digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dalam bilangan biner. Perangkat yang dapat mengakses, memproduksi dan bekerja dengan data digital tersebut biasanya disebut dengan perangkat digital atau media digital.

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan dengan memberikan Pendidikan dan pelatihan kepada siswa untuk mencapai hasil belajar. Ini bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan (Hendra, 2023). Menurut Gagne dkk., (2005:1-2)

dalam Batubara (2021) pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU RI nomor 20 tahun 2023, 2003: 2).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat dipahami bahwa media digital dalam pembelajaran adalah suatu kombinasi dari mata pelajaran, teknologi, dan strategi yang digunakan untuk membantu guru dan siswa belajar. Atau bisa juga dipahami bahwa media digital dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Contoh perangkat digital yang sering ditemui seperti Komputer, *tablet*, *smartphone*, kamera digital, jam digital. Dan TV digital. Beberapa peralatan inilah yang sering digunakan untuk membuat dan mengoperasikan media pembelajaran digital.

Urutan media pembelajaran mengacu pada cara media-media tersebut disusun dan disajikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tidak ada satu urutan yang baku, karena sangat bergantung pada materi, tujuan, dan karakteristik peserta didik. Namun, beberapa jenis urutan umum meliputi (Arsyad, 2017) :

1. Urutan linear (satu arah)

Media disajikan secara berurutan dari awal hingga akhir tanpa banyak percabangan atau pilihan. Ini adalah pendekatan paling sederhana, cocok untuk materi yang membutuhkan pemahaman langkah demi langkah. Contoh: Video tutorial, presentasi slide PowerPoint yang hanya maju, buku teks.

2. Urutan Bercabang (Non-Linear/Interaktif)

Peserta didik memiliki pilihan untuk menelusuri materi berdasarkan minat, kebutuhan, atau hasil tes diagnostik. Mereka dapat melompat ke bagian yang relevan, melewati bagian yang sudah dikuasai, atau kembali ke materi sebelumnya. Contoh: Modul e-learning dengan menu navigasi, website pembelajaran, game edukasi interaktif, hyperlink dalam PowerPoint.

3. Urutan spiral

Konsep dasar diperkenalkan terlebih dahulu, kemudian diulang dan diperdalam dengan tingkat kerumitan yang semakin tinggi seiring berjalannya waktu. Setiap kali konsep diulang, ada penambahan detail atau perspektif baru. Contoh: Kurikulum yang memperkenalkan topik secara berulang di setiap jenjang pendidikan dengan kedalaman yang berbeda, seri buku yang membahas topik yang sama dengan tingkat lanjut.

D. Jenis-Jenis Media Digital

Jenis-jenis media digital terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, dan banyak dari mereka saling terkait dalam berbagai cara untuk menciptakan pengalaman digital yang lebih kaya dan bervariasi, perkembangan media pembelajaran di era digital sering disebut dengan media pembelajaran digital, media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk *software* guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada siswa agar siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan. Jenis media digital mencakup berbagai bentuk konten dan platform yang disebarluaskan secara elektronik melalui internet atau media penyimpanan digital. Menurut Arsyad (2019) jenis media digital terbagi menjadi empat jenis, yaitu :

1. Media digital berbasis audio, merupakan media yang hanya menggunakan suara atau bunyi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Contoh dari media digital berbasis audio yaitu podcast pembelajaran, rekaman suara, radio Pendidikan dan buku dalam bentuk suara.
2. Media digital berbasis visual, merupakan media yang menggunakan gambar, foto, diagram, grafik, atau ilustrasi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan. Dalam media digital berbasis visual, tidak ada elemen suara atau video, hanya gambar yang mendominasi. Contoh dari media digital berbasis visual yaitu gambar digital, infografis, power point, dan diagram atau bagan visual.

PowerPoint adalah program perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Program ini memungkinkan pengguna untuk membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, video, dan elemen multimedia lainnya untuk mendukung penyampaian informasi. Keunggulan penggunaan powerpoint sebagai media pembelajaran (Sudjana dkk., (2010) dalam Arsyad (2019):

- a. Visualisasi Menarik: PowerPoint memungkinkan penggunaan berbagai elemen visual seperti gambar, diagram, dan grafik yang dapat membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik.
- b. Interaktif: Dengan fitur hyperlink, tombol aksi, dan penyisipan objek multimedia, PowerPoint dapat dirancang untuk menjadi interaktif, memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.
- c. Terstruktur dan Sistematis: Materi dapat diatur secara sistematis dalam bentuk slide, memudahkan pengajar untuk menyampaikan informasi secara berurutan dan terstruktur.
- d. Fleksibilitas: PowerPoint sangat fleksibel. Pengajar dapat dengan mudah mengedit, memperbarui, atau menambahkan materi kapan saja.
- e. Multisensori: Kemampuan untuk menyisipkan audio dan video membuat PowerPoint dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual maupun auditori.
- f. Mudah Digunakan: Antarmuka PowerPoint yang intuitif membuatnya relatif mudah dipelajari dan digunakan, bahkan bagi pemula.

Agar PowerPoint yang digunakan sebagai media pembelajaran menjadi afektif, harus memenuhi beberapa syarat berikut yaitu (Arsyad, 2019; Sudjana dkk., 2015; Heinich dkk., 2002; Smaldino dkk., 2011):

- a. Relevan dengan tujuan pembelajaran,
- b. Teks terbaca jelas dengan ukuran huruf miniman 24pt, dan jenis hurufnya sederhana (mis. Arial, calibri atau verdana),
- c. Komposisi warna seimbang dengan menggunakan warna kontras antara teks dan latar belakang,
- d. Penggunaan animasi dan transisi,

- e. Tata letak rapid an seimbang,
- f. Menggunakan kombinasi teks, gambar, dan suara secara seimbang.

Tips Merancang PowerPoint yang Efektif untuk Pembelajaran (Sudjana dkk., (2010) :

- a. Desain Sederhana dan Konsisten: Gunakan tata letak yang bersih, font yang mudah dibaca, dan palet warna yang konsisten.
 - b. Satu Ide Per Slide: Hindari menumpuk terlalu banyak informasi dalam satu slide.
 - c. Visualisasi Dominan: Lebih banyak gambar, grafik, atau diagram daripada teks. Gunakan poin-poin singkat daripada paragraf panjang.
 - d. Gunakan Multimedia Secukupnya: Sisipkan video atau audio yang relevan untuk memperkaya materi, tetapi jangan berlebihan.
 - e. Interaktif: Tambahkan pertanyaan, aktivitas singkat, atau hyperlink untuk menjaga keterlibatan peserta didik.
 - f. Latihan dan Revisi: Selalu lakukan uji coba presentasi Anda sebelum digunakan di kelas.
3. Media digital berbasis audiovisual, merupakan media yang menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) untuk menyampaikan informasi. Dalam jenis media ini, pesan disampaikan dengan menggunakan gabungan antara suara dan gambar bergerak atau statis, yang memungkinkan penyampaian informasi secara lebih kaya dan dinamis. Contoh media digital berbasis audiovisual adalah video pembelajaran, film pendidikan, video animasi edukatif, dan tutorial berbentuk video.
4. Media digital berbasis multimedia interaktif, merupakan media yang menggabungkan berbagai unsur (teks, gambar, suara, video) dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan konten. Menurut Batubara (2021) multimedia interaktif adalah multimedia yang memiliki alat navigasi atau fitur lain yang memungkinkan pengguna multimedia dapat menjalin komunikasi dua arah. Contoh media digital berbasis multimedia interaktif yaitu E-learning interaktif, game edukasi, aplikasi belajar berbasis interaktif dan website pembelajaran yang ada fitur kuis, simulasi, dan latihan soal.

Adapun jenis media digital yang digunakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media digital berbasis visual. Menurut Arsyad (2019), media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan sebagai alat utama dalam penyampaian informasi. Media visual memiliki fungsi untuk memperjelas pemahaman, memperkuat ingatan, serta meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks media digital berbasis visual, bentuknya bisa berupa gambar, grafik, bagan, ilustrasi, foto, maupun presentasi digital seperti power point. Arsyad menegaskan bahwa visualisasi dalam pembelajaran berperan penting karena membantu guru menyampaikan pesan secara lebih konkret, jelas, dan mudah dipahami. Media visual digital juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam menginterpretasikan informasi, mengingat bahwa visual dapat menyajikan data kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik.

Aplikasi yang digunakan guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah adalah power point. Power point adalah salah satu paket program microsoft office sebagaimana microsoft word dan excel. Sebagai program yang sangat populer, microsoft office selalu mengembangkan programnya dengan fitur-fitur terbaru. Sebagai contoh, power point versi 2019 atau 365 telah dapat digunakan untuk merekam slide presentasi, wajah pengajar, dan seluruh aktivitas layar komputer. Sementara power point versi 2013 hanya dapat digunakan untuk merekam slide presentasi, suara pengajar, dan layar komputer, dan power point versi 2010 hanya dapat digunakan untuk merekam slide presentasi dan suara pengajar saja (Batubara, 2021:133). Menurut Arsyad (2019) power point adalah salah satu bentuk media presentasi visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, grafik, dan animasi sederhana. Arsyad menekankan bahwa media seperti power point dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik, apalagi kalau materi disajikan secara terstruktur dan visualnya mendukung isi pesan.

Kemudian website sebagai media digital yang digunakan guru bahasa indonesia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Website merupakan salah satu media digital yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran modern. Menurut

Abdulloh (2015), website adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Halaman-halaman tersebut saling terhubung melalui hyperlink, membentuk suatu jaringan informasi yang dapat diakses oleh pengguna secara global melalui *browser* seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan lainnya. Dalam konteks pembelajaran, website berperan sebagai sumber informasi dan media pendukung bagi guru maupun siswa. Melalui website, siswa dapat mengakses artikel, berita, jurnal, dan materi pembelajaran yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, guru dapat memanfaatkan website sebagai sarana menampilkan materi secara visual maupun interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif (Nasrullah, 2015).

E. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran

Saat ini, kita berada di era digital yang berkembang dengan sangat pesat, di mana teknologi semakin mampu menggantikan peran manusia. Perubahan ini menjadi tantangan besar, khususnya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan reformasi, terutama dalam hal proses pembelajaran di sekolah. Hal ini mengharuskan pendidik untuk dapat menguasai perkembangan teknologi digital agar dapat mendukung proses belajar-mengajar, sehingga memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas, sekaligus menjaga nilai-nilai karakter dalam setiap proses pembelajarannya. Seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus dibekali dengan keterampilan dalam menguasai media pembelajaran digital.

Penguasaan media pembelajaran digital oleh pendidik akan mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa, sekaligus meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu siswa dalam memahami serta menyerap materi dengan

lebih efektif. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Siswa pada era saat ini tentu memiliki karakter yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Menurut Afif (2019), pembelajaran di era digital memiliki perbedaan signifikan dibandingkan masa sebelumnya, karena siswa saat ini dikategorikan sebagai *digital native atau* individu yang sejak lahir sudah terbiasa dan bersentuhan langsung dengan dunia digital dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media digital memiliki manfaat sangat besar dalam dunia Pendidikan, salah satunya sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa. Manfaat utama yang didapat dalam media digital saat proses pembelajaran, yaitu (1) tersedianya akses informasi yang sangat luas, dapat mencari segala jenis informasi melalui media digital baik informasi dalam Negeri maupun informasi luar Negeri. Maka dari itu informasi siswa akan lebih berkembang dengan adanya media digital ini. (2) dengan adanya media digital pendidik dapat mengenal orang tanpa harus bertemu. Dan (3) sebagai sarana pendidikan dengan adanya e-book yang mudah dan praktis. Bagi pelajar penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik, lebih interaktif, efisien, waktu dan tenaga memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

F. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh Khairul Anam (2021), tentang Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media digital yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian bahwa efektifitas penggunaan media digital sudah terlaksana dengan baik. Media digital yang digunakan untuk proses belajar mengajar seperti power point dan guru juga bisa menjelaskan materi dengan mudah.

Penelitian yang relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Duwi Novita Sari (2023) tentang Implementasi Pemanfaataan Media Digital Pada

Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Palu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui implementasi media digital pada pembelajaran tematik dan dampak pengimplementasian media digital pada pembelajaran tematik. Hasil penelitian ini berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian bahwa implementasi media digital sudah terlaksana dengan baik karena dengan media media digital memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas, serta meningkat antusias siswa dalam belajar. Media digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik ini salah satunya adalah slide power point, youtube, dan video-video pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang relevan sebelumnya yang dilakukan oleh Putri Meliana (2024) tentang Pemanfaatan Media Digital Dalam Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smks Swadhipa 1 Natar. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan menemukan kelebihan dan kekurangan media digital. Hasil penelitian ini berdasarkan yang diperoleh dari dari penelitian bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran menggunakan power point dan video edukasi sebagai media ajar. Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga meningkatkan literasi digital siswa yaitu respon yang baik antara pendidik dan siswa, dapat menghidupkan suasana kelas, menghindari kejemuhan dari siswa dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan semangat siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan melakukan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode di mana peneliti menjadi instrumen utama untuk meneliti objek yang alamiah (Sugiyono, 2020). Pendekatan kualitatif ini diambil karena dalam penelitian ini sasaran atau objek penelitian dibatasi agar data-data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin serta agar dalam penelitian ini tidak dimungkinkan adanya pelebaran objek penelitian.

Menurut Sugiyono (2020), penelitian kualitatif bersifat eksploratif dan interpretatif, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, teks, dan tindakan yang memiliki makna. Penelitian dilakukan langsung di lapangan, rumusan masalah juga ditemukan di lapangan, kemungkinan data berubah-ubah sesuai data yang ada di lapangan, sehingga akan ditemukan sebuah teori baru di tengah lapangan. Hal ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah, yang berada di Jl. Raya Pasar Pedati KM 12, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah.

2. Waktu

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian kualitatif bukan berupa angka, tetapi deskripsi naratif, kalaupun ada angka, angka tersebut dalam hubungan suatu

deskripsi. Dalam pengolahan data kualitatif tidak ada penjumlahan data, sehingga mengarah kepada generalisasi (Sukmadinata, 2009:284). Data penelitian ini berupa hasil wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI tentang pengalaman dalam pemanfaatan media digital selama proses belajar mengajar di kelas.

2. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, jenis sumber data yang berupa manusia dalam penelitian pada umumnya sebagai responden. Posisi sumber data yang berupa manusia (narasumber) sangat penting perannya sebagai individu yang memiliki informasinya. Peneliti dan narasumber di sini memiliki posisi yang sama, oleh karena itu narasumber bukan sekadar memberikan tanggapan pada yang diminta peneliti, tetapi ia bisa lebih memilih arah dan selera dalam menyajikan informasi yang ia miliki (Sutopo, 2006). Sumber data dalam proses penelitian ini adalah guru dan siswa di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan proses penyelidikan untuk mengidentifikasi dan memahami variabel psikologis untuk menegakkan diagnosis psikologis, yang didalamnya terdapat proses pengukuran dan penggunaan berbagai teknik untuk mampu memahami dan mendiagnosis variabel psikologis. Penelitian dapat dilakukan berdasarkan data dan fakta dari hasil observasi. Penelitian ini menggunakan observasi non partisipatif yaitu peneliti datang ke lokasi untuk melakukan pengamatan tanpa ikut serta dalam kegiatan tersebut. Menurut Sukmadinata (2016: 220) menjelaskan bahwa observasi non partisipatif hanya berperan untuk mengamati dan tidak ikut serta dalam kegiatan. Observasi dilakukan hingga terdapat pengulangan data yang sama di lapangan. Setelah terjadinya pengulangan data tersebut, maka peneliti membuat uraian berupa dokumen dari data hasil observasi.

Dalam konteks penelitian ini, observasi difokuskan pada pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Peneliti mengamati bagaimana guru memanfaatkan media digital dalam mengembangkan keempat keterampilan tersebut serta bagaimana siswa merespons dan terlibat dalam pembelajaran berbasis digital yang mencakup aspek-aspek tersebut. Keberadaan media digital yang digunakan guru diharapkan mendukung penguasaan keempat aspek keterampilan berbahasa secara menyeluruh.

2. Wawancara

Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara semiterstruktur, karena peneliti melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan meminta pihak yang diwawancara agar dapat mengemukakan ide dan pendapatnya. Dalam proses wawancara tersebut, peneliti mencatat apa yang dikemukakan oleh informan. Menurut Sugiyono (2007:137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil.

3. Teknik Rekaman

Rekaman yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah berbentuk rekaman video dan rekaman suara dengan menggunakan gawai untuk dapat merekam hal-hal yang disampaikan oleh informan baik guru maupun siswa, dalam pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

4. Dokumentasi

Menurut Sutopo (2006) dokumen tertulis dan arsip merupakan sumber data yang sering memiliki posisi penting dalam penelitian kualitatif, terutama bila sasaran kajian mengarah pada latar belakang atau berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau yang sangat berkaitan dengan kondisi atau peristiwa masa kini yang sedang diteliti (Sutopo, 2006:80). Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan dokumen seperti modul ajar, materi-materi pembelajaran bahasa Indonesia, dan catatan-catatan pengambilan data dengan menggunakan media digital pada saat jam pelajaran bahasa Indonesia.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian peneliti itu sendiri, sesuai dengan Sugiyono (2020: 101) menyatakan bahwa penelitian kualitatif yang menjadi alat instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh sebab itu, peneliti langsung mengambil data ke lapangan untuk keperluan penelitian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi kegiatan pembelajaran berupa pengamatan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. Dalam lembar pengamatan tersebut terdapat komponen-komponen pembelajaran yang terdiri dari guru, siswa, media pembelajaran, inovasi media pembelajaran, dampak serta hambatan media dalam pembelajaran.

Table 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan
1.	Jenis media digital	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis media digital yang digunakan guru. b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain). c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, Power point, dan lain-lain).
2.	Pemanfaatan media digital	<ul style="list-style-type: none"> a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital). b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital). c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).
--	--	---

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas yang akan diteliti, hal yang diwawancarai adalah hal-hal yang berkaitan dengan pemanfaatan media digital yang digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Guru

No	Pertanyaan
1.	Apa saja media digital yang sering digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia?
2.	Apakah penggunaan media digital membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa?
3.	Apakah penggunaan media digital meningkatkan minat atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia?
4.	Menurut anda bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas?
5.	Aplikasi atau platform apa yang menurut anda paling efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Mengapa?
6.	Sumber informasi apa yang digunakan oleh guru untuk memahami dan menerapkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran?
7.	Apa saja kendala yang anda hadapi dalam penggunaan media digital, baik kendala teknis maupun non-teknis?
8.	Bagaimana cara anda mengatasi kendala tersebut dalam pembelajaran?
9.	Apa harapan anda terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia ke depan?

F. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji keabsahan data dengan cara validasi data. Validasi data merupakan suatu proses untuk memastikan bahwa data yang ditemukan atau diperoleh dalam suatu penelitian akurat, relevan, dan mencerminkan kenyataan atau fenomena yang diteliti secara benar. Validasi data ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian dan memastikan bahwa data dapat digunakan sebagai dasar yang kuat untuk

menarik kesimpulan. Menurut Moleong (2016) validasi data adalah upaya untuk mendapatkan keabsahan data melalui teknik triangulasi, pemeriksaan sejawat, dan pengecekan oleh informan.

G. Teknik Analisis Data

1. Reduksi Data

Menurut Sukmadinata (2016: 155) reduksi data adalah proses pemilihan hal-hal pokok yang berfokus pada hal yang penting, serta mentransformasikan data mentah yang ada dalam catatan-catatan lapangan. Pada penelitian ini data yang akan direduksi berasal dari hasil observasi, wawancara, dokumen dan rekaman. Peneliti memfokuskan pada data Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi sebelumnya, maka peneliti akan menyajikan data dengan tersusun, lengkap dan utuh dalam bentuk uraian. Penyajian data ini berbentuk naratif, karena penelitian menggunakan metode kualitatif, untuk memudahkan peneliti dalam melakukan tindakan selanjutnya.

3. Penarikan Kesimpulan/ Verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi ini dari langkah-langkah yang telah dilakukan maka peneliti dapat menarik kesimpulan dengan mudah. Kesimpulan tersebut mengenai Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah selama satu bulan, yaitu dari tanggal 28 Juli 2025 hingga 25 Agustus 2025. Penelitian ini melibatkan dua guru Bahasa Indonesia, yaitu Nita Suryani, S.Pd., (G1). dan Yosuja Istislami, M.Pd., (G2) dengan menggunakan teknik observasi untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam. Bab ini akan membahas hasil penelitian mengenai media yang digunakan dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah, pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini meliputi website dan PowerPoint, untuk pemanfaatan media digital tersebut dilakukan guru dengan cara mengintegrasikan kedua media ini secara strategis dalam berbagai tahapan pembelajaran. Pada media website, guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Guru tidak secara spesifik menentukan website mana yang harus dibuka oleh siswa, melainkan memberikan instruksi umum untuk memanfaatkan berbagai website pendidikan yang tersedia untuk mencari referensi materi belajar, serta KBBI Daring untuk pengecekan makna kata. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam mencari informasi, melatih keterampilan literasi digital, dan menganalisis konten dari beragam sumber. Guru kemudian memantau proses eksplorasi siswa dan memfasilitasi diskusi kelas berdasarkan temuan-temuan mereka. Sementara itu, pada media PowerPoint, guru menggunakannya sebagai alat utama untuk visualisasi dan strukturisasi materi. Guru menayangkan slide PowerPoint untuk menjelaskan konsep-konsep inti dari materi pembelajaran. Setelah penjelasan melalui PowerPoint, guru kemudian memberikan contoh relevan, baik dari buku cetak maupun yang dibuat sendiri, dan membuka sesi diskusi untuk memastikan pemahaman siswa.

Berikut ini merupakan jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah :

1. Jenis Media Digital yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa jenis media digital yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah hanya dua yaitu media website dan PowerPoint.

- a. Media Website

Pada bagian ini, akan dideskripsikan secara rinci proses pembelajaran yang memanfaatkan website sebagai media digital di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. Pembelajaran ini dilaksanakan oleh guru pada siswa kelas XI, khususnya di kelas XI 5 pada tanggal 28 Juli 2025, serta di kelas XI 6 pada tanggal 04 Agustus 2025. Proses belajar mengajar ini terstruktur dalam tiga tahapan utama: pendahuluan, inti, dan penutup, yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam pemanfaatan website untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai dengan kegiatan pendahuluan yang sistematis. Guru mengawali dengan menyapa siswa, memimpin doa, dan memeriksa kehadiran untuk memastikan semua siswa siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru membangkitkan minat dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa dengan mengajukan pertanyaan pemantik, seperti, "*Mengapa kita perlu mengemukakan pendapat dengan alasan yang logis?*". Setelah itu, guru mengajak siswa untuk mengingat kembali materi sebelumnya yang relevan, kemudian mengaitkannya dengan topik baru, yaitu teks argumentasi. Guru mengakhiri kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa diharapkan mampu memahami teks argumentasi, strukturnya, serta mampu membuat kalimat dari kata yang bermakna jelas berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Memasuki kegiatan inti, guru memulai dengan menjelaskan secara langsung pengertian teks argumentasi, struktur, dan contoh-contohnya menggunakan buku cetak sebagai acuan utama. Guru kemudian

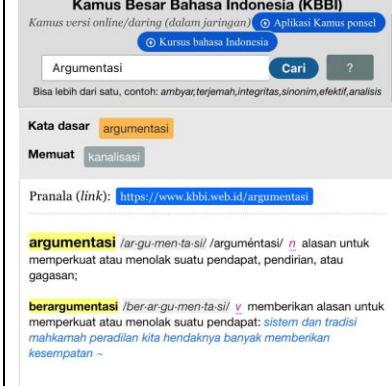
membacakan atau menunjuk siswa untuk membaca contoh teks argumentasi yang terdapat dalam buku cetak. Setelah pemahaman awal terbangun, siswa diarahkan untuk memperkaya referensi dengan mencari contoh teks argumentasi lain dari berbagai sumber digital melalui website. Selanjutnya, siswa diminta mengerjakan latihan dari buku cetak, khususnya bagian yang memerlukan pencarian makna kata. Untuk aktivitas ini, siswa diizinkan membuka website KBBI daring guna menemukan makna yang tepat. Berdasarkan hasil temuan makna kata tersebut, siswa kemudian membuat kalimat sendiri dan menuliskannya di buku tugas. Selama seluruh kegiatan inti ini berlangsung, guru secara aktif berkeliling kelas, memantau pekerjaan siswa, memberikan bimbingan, dan memastikan bahwa setiap siswa memahami instruksi serta konsep yang sedang dipelajari.

Kegiatan penutup diawali dengan guru meminta siswa mengumpulkan tugas kalimat yang telah mereka buat. Kemudian, guru memfasilitasi refleksi pembelajaran dengan menanyakan pendapat beberapa siswa tentang kesulitan yang mereka alami selama mengerjakan latihan. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi pembelajaran hari itu tentang teks argumentasi dan pentingnya penggunaan referensi yang tepat. Akhirnya, guru menutup pembelajaran dengan memberikan pesan singkat agar siswa tetap belajar di rumah dan mengucapkan salam penutup.

Pada tanggal 28 Juli 2025 dan 04 Agustus 2025, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI.5 dan XI.6 SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah berfokus pada materi teks argumentasi. Dalam sesi ini, pemanfaatan teknologi menjadi kunci dengan mengintegrasikan empat website berbeda sebagai media pembelajaran. Setiap website dirancang untuk mendukung pemahaman siswa mengenai struktur, ciri kebahasaan, dan cara mengembangkan teks argumentasi yang efektif. Adapun empat website yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Jenis Website yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI.5 dan XI.6 pada Materi Teks Argumentasi

No.	Jenis Website	Aktivitas Pembelajaran
1	Website detik.com https://www.detik.com/edu 	Guru memberi perintah kepada siswa untuk mencari contoh teks argumentasi dari berbagai website pendidikan melalui Google. Guru tidak menentukan situs tertentu, hanya memberi arahan umum. Kegiatan ini melatih kemampuan membaca, memahami struktur teks, serta menyampaikan hasil temuan melalui diskusi kelas.
2	Website ruang guru https://www.ruangguru.com 	
3	Website Brain Academy https://www.brainacademy.id 	
4	Website KBBI daring https://kbbi.kemdikbud.go.id/	Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membuka KBBI daring untuk mencari makna kata dari buku cetak. Aktivitas ini membantu memperkaya kosakata dan meningkatkan

	 <p>The screenshot shows the KBBI website interface. At the top, there are links for 'Kamus versi online/daring (dalam jaringan)', 'Aplikasi Kamus ponsel', 'Kursus bahasa Indonesia', and search buttons for 'Cari' and '?'. Below this, a search bar contains the word 'argumentasi'. Underneath the search bar, there are buttons for 'Kata dasar' (argumentasi) and 'Memuat' (kanalisis). A link 'Pranala (link): https://www.kbbi.web.id/argumentasi' is provided. The main content area defines 'argumentasi' as 'alasan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan;' and 'berargumentasi' as 'memberikan alasan untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat: <i>sistem dan tradisi mahkamah peradilan kita hendaknya banyak memberikan kesempatan ~</i>'.</p>	<p>ketepatan pemahaman makna kata berdasarkan sumber resmi.</p>
--	---	---

Berdasarkan Tabel di atas, dalam proses pembelajaran teks argumentasi di kelas XI.5 dan XI.6, guru memfasilitasi penggunaan beragam website untuk memperkaya sumber belajar siswa. Ada empat jenis website utama yang dimanfaatkan, masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk mendukung pemahaman siswa, yaitu Detik.com merupakan website berita populer ini digunakan sebagai sumber utama untuk mencari contoh-contoh teks argumentasi yang aktual dan kontekstual, Ruang Guru sebagai salah satu platform pendidikan terbesar untuk menyediakan materi ajar tambahan, video penjelasan, atau latihan interaktif terkait teks argumentasi, Brain Academy mirip dengan Ruang Guru, juga merupakan platform bimbingan belajar yang menyediakan konten pendidikan, dan KBBI Daring (Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring) sebagai website resmi untuk mengecek makna kata, ejaan, serta penggunaan istilah-istilah yang tepat dalam konteks teks argumentasi.

Berdasarkan hasil analisis, keempat website yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI.5 dan XI.6 memiliki peran dan kontribusi yang berbeda-beda dalam menayangkan materi tentang teks argumentasi, dan secara kolektif, mereka telah sesuai dalam mendukung pemahaman materi teks argumentasi berdasarkan ketetapan kurikulum. Pada materi di kurikulum atau buku cetak, teks argumentasi memuat struktur tesis (pendapat), argumen (bukti atau alasan), dan penegasan kembali. Ciri kebahasaan teks argumentasi meliputi konjungsi kausalitas (sebab, karena), kata kerja mental

(berpendapat, berasumsi), dan modalitas (harus, mungkin), sedangkan pada website Detik.com memaparkan data tentang dampak negatif internet atau hasil riset terkait moralitas remaja (argument atau bukti), dan diakhiri dengan seruan untuk memperkuat pendidikan karakter di sekolah (penegasan kembali). Teks ini secara implisit menayangkan struktur dan kaidah argumentasi. Website Ruang Guru menyajikan contoh penggunaan konjungsi kausalitas seperti "*Pemanasan global terjadi karena peningkatan emisi gas rumah kaca*," serta penggunaan kata kerja mental seperti "*Para ahli berpendapat bahwa...*". Website Brain Academy menyajikan artikel atau video penjelasan tentang "*Pengembangan Argumen dalam Teks Argumentasi*" yang menunjukkan bagaimana menyertakan data statistik, hasil penelitian, atau pernyataan ahli untuk memperkuat sebuah klaim. Misalnya, "*Tingkat polusi udara di kota besar meningkat 20% dalam lima tahun terakhir (data), hal ini membuktikan (penalaran) bahwa upaya mitigasi perlu ditingkatkan.*", dan KBBI daring ketika siswa menemukan atau menulis kalimat argumentasi yang mengandung kata "legalisir" atau "apotek", mereka dapat mengonfirmasi melalui KBBI Daring bahwa penulisan yang benar adalah "legalisasi" dan "apotek" (bukan apotik), atau memahami makna presisi dari kata "klaim", "valid", atau "kontroversi" yang sering muncul dalam teks argumentasi.

Dengan demikian, terbukti bahwa secara kolektif, keempat website ini mendukung tujuan kurikulum pembelajaran teks argumentasi. Dua di antaranya yaitu Ruang Guru dan Brain Academy merupakan website yang paling sesuai karena menyediakan materi ajar eksplisit sesuai kurikulum, sementara dua lainnya yaitu Detik.com dan KBBI Daring berperan sebagai sumber contoh otentik dan alat penunjang kebahasaan yang tak kalah penting.

Selanjutnya pada tanggal 4 Agustus 2025, proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI.6 SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah juga mengadopsi pemanfaatan website sebagai media digital dalam materi pembelajaran kohesi dan koherensi. Sesi ini dirancang untuk

melanjutkan eksplorasi materi teks argumentasi, dengan menekankan pada penerapan dan analisis lebih lanjut. Melalui penggunaan website, siswa diharapkan dapat menggali beragam perspektif dan contoh teks argumentasi yang akan memperkaya pemahaman mereka.

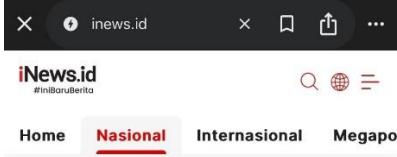
Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada kohesi dan koherensi diawali dengan kegiatan pendahuluan yang terstruktur. Guru memulai dengan menyapa siswa, memimpin doa, dan memeriksa kehadiran untuk memastikan kesiapan belajar. Untuk menggiring siswa pada materi, guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik yang relevan, seperti, *"Apa yang membuat sebuah paragraf terasa runtut dan mudah dipahami?"*. Setelah itu, guru mengajak siswa mengulas singkat materi teks argumentasi yang telah dipelajari sebelumnya, lalu mengaitkannya dengan pentingnya kohesi dan koherensi dalam membangun teks yang baik. Kegiatan pendahuluan diakhiri dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu memahami pengertian kohesi dan koherensi serta mampu menemukan contoh penerapannya.

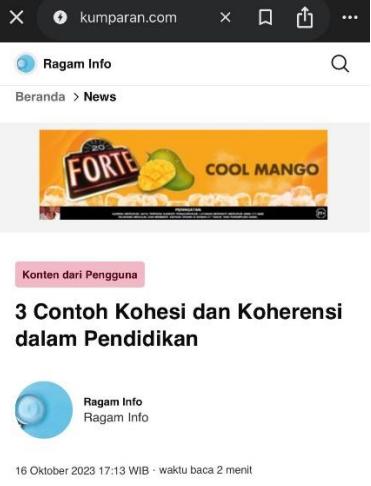
Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan secara langsung pengertian kohesi dan koherensi beserta ciri-cirinya, dengan menggunakan buku cetak Bahasa Indonesia sebagai panduan utama. Untuk memperjelas konsep, guru menunjuk siswa untuk membaca contoh paragraf dari buku, kemudian bersama-sama mengidentifikasi bagian-bagian yang menunjukkan kohesi dan koherensi. Setelah itu, siswa diminta untuk memperkaya pemahaman mereka dengan mencari referensi tambahan. Mereka diarahkan untuk membuka website dan mencari contoh kohesi dan koherensi yang lebih beragam dari berbagai sumber digital. Selanjutnya, siswa mengerjakan soal latihan yang ada di buku cetak, dengan diperbolehkan memanfaatkan website sebagai referensi untuk menyocokkan atau memperkuat pemahaman. Selama kegiatan inti berlangsung, guru secara aktif berkeliling kelas, memberikan arahan, dan bimbingan kepada setiap siswa yang membutuhkan.

Pada kegiatan penutup, karena waktu pelajaran telah habis, guru memutuskan untuk menjadikan latihan yang belum selesai sebagai pekerjaan rumah (PR) dan meminta siswa mengumpulkannya keesokan paginya. Guru kemudian mengajak siswa untuk melakukan refleksi singkat, berbagi tentang kesulitan yang mereka hadapi saat mencari contoh kohesi dan koherensi. Guru bersama siswa menyimpulkan inti pembelajaran hari itu, yakni pentingnya kohesi dan koherensi untuk membangun teks yang runtut dan padu. Kegiatan ditutup dengan guru memberikan pesan agar siswa menyelesaikan PR dengan sungguh-sungguh, diikuti dengan salam penutup.

Serupa dengan pertemuan sebelumnya, pada sesi pembelajaran di kelas XI.6 pertemuan ketiga ini, siswa juga aktif memanfaatkan empat website berbeda untuk mendukung eksplorasi materi teks argumentasi. Adapun beberapa website yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 4.2 Jenis Website yang Digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XI.6 pada Materi Kohesi dan Koherensi

No.	Gambar dan Jenis Website	Aktivitas Pembelajaran
1	<p>Website Gramedia https://www.gramedia.com</p>  <p>Bahasa Indonesia Contoh Kohesi dan Koherensi: Pengertian, Perbedaan, dan Penerapannya dalam Teks</p>	<p>Siswa diarahkan untuk mencari contoh kohesi dan koherensi melalui berbagai website pendidikan. Guru tidak menentukan situs tertentu, hanya menekankan agar siswa menggunakan laman pendidikan yang relevan. Setelah menemukan contoh, siswa membahas hasil temuan bersama guru untuk memahami penerapan kohesi dan koherensi dalam teks.</p>
	<p>Website iNews.ID https://www.inews.id</p>  <p>iNews.id #InBaruBerita</p> <p>Home Nasional Internasional Megapo</p> <p>Home > Nasional > Detail Berita</p> <p>5 Contoh Kalimat Kohesi dan Koherensi, Panduan Menulis yang Padu</p> <p>Kamis, 08 Agustus 2024 - 13:09:00 WIB</p>	

	<p>Website Kumparan https://kumparan.com</p> 	
2	<p>Website Brainly https://brainly.co.id/</p> 	<p>Guru memperbolehkan siswa menggunakan website Brainly sebagai pendukung dalam mengerjakan latihan di buku cetak. Aktivitas ini membantu siswa menemukan referensi jawaban, namun guru tetap mengarahkan agar siswa memahami konsep secara mandiri dan menggunakan media digital secara bijak selama pembelajaran.</p>

Berdasarkan Tabel di atas, pada pertemuan ketiga di kelas XI.6, materi pembelajaran berfokus pada kohesi dan koherensi dalam teks. Untuk mendukung pemahaman siswa, guru juga memfasilitasi penggunaan empat website berbeda, masing-masing dengan peran spesifik yaitu Gramedia.com merupakan website toko buku dan penerbit besar ini dimanfaatkan sebagai sumber untuk mencari contoh-contoh teks yang memiliki kohesi dan koherensi yang baik, seperti ulasan buku, artikel sastra, atau cuplikan novel, iNews.id sebagai portal berita, iNews.id digunakan untuk menemukan artikel berita atau opini yang dapat dianalisis dari segi kohesi dan koherensinya, Kumparan.com sebagai platform media online ini juga berfungsi sebagai sumber artikel dan berita, serupa dengan iNews.id, namun

seringkali dengan gaya penulisan yang lebih variatif, dan Brainly.co.id merupakan website tanya jawab pelajaran ini dimanfaatkan sebagai alat pendukung bagi siswa untuk mencari pemahaman tambahan atau referensi dalam mengerjakan latihan.

Berdasarkan hasil analisis, keempat website yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI.6 menyajikan materi tentang *paragraf argumentasi* yang selaras dengan isi buku cetak Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelusuran, keempat sumber daring tersebut membahas pengertian, ciri-ciri, struktur, serta contoh paragraf argumentasi dengan penjelasan yang sejalan dengan buku teks pelajaran. Misalnya, dalam buku cetak Bahasa Indonesia, paragraf argumentasi dijelaskan sebagai paragraf yang berisi pendapat, alasan, dan bukti-bukti logis untuk meyakinkan pembaca terhadap suatu gagasan. Hal ini sejalan dengan penjelasan pada laman Gramedia.com, yang menyebutkan bahwa paragraf argumentasi berfungsi untuk meyakinkan pembaca dengan menyertakan fakta, data, atau hasil penelitian sebagai penguat pendapat. Sementara itu, artikel pada iNews.id dan Kumparan.com juga menegaskan bahwa paragraf argumentasi harus disusun dengan logika berpikir yang runtut, menggunakan data atau contoh konkret agar argumen lebih kuat, hal ini sejalan dengan materi buku yang menekankan pentingnya alasan faktual dalam paragraf argumentatif. Sedangkan Brainly.co.id, sebagai platform belajar daring, menyediakan rangkuman dan latihan soal mengenai paragraf argumentasi yang memuat unsur-unsur pendapat dan fakta, sama seperti yang dijelaskan dalam buku teks. Keselarasan tersebut menunjukkan bahwa sumber-sumber digital tersebut dapat digunakan sebagai bahan pendukung pembelajaran karena menguatkan pemahaman siswa dengan penyajian materi yang konsisten dan sesuai dengan acuan resmi dalam buku pelajaran.

Secara keseluruhan, peneliti berasumsi jika dilihat di analisis bahwa pemilihan beberapa website yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak hanya bergantung pada

ketersediaan sumber, tetapi juga pada preferensi dan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI, terdapat beberapa alasan utama mengapa website pendidikan tersebut seperti Detik.com, Ruang Guru, Brain Academy, KBBI Daring, Gramedia, iNews, Kumparan, dan Brainly menjadi pilihan favorit dan efektif bagi mereka yaitu secara keseluruhan, meskipun guru tidak secara spesifik mengarahkan ke website tertentu, beberapa siswa cenderung memilih website yang muncul di urutan teratas hasil pencarian Google, ada juga yang menentukan pilihan website ini didasari oleh keyakinan bahwa website tersebut menyajikan informasi yang sesuai dan paling relevan dengan materi pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan beberapa pernyataan dari siswa sebagai berikut :

"Kalau cari contoh teks argumentasi, saya ketik saja di Google. Biasanya Ruang Guru itu sering muncul di paling atas, jadi ya langsung saya klik. Ternyata artikelnya banyak yang cocok buat contoh." (Siswa A) "

"Saya tidak menghafal nama website, tapi kalau ada tugas Bahasa Indonesia dan Ruang Guru muncul di Google, saya buka itu karena tahu materinya pasti lengkap." (Siswa B)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan website yang digunakan siswa berdasarkan tampilan website yang berada paling atas setelah siswa mengetikkan kata kunci pada google, tidak hanya itu siswa juga menentukan website berdasarkan kelengkapan materi yang ada pada website, sehingga pemilihan website tersebut bersifat acak.

Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pembelajaran menggunakan media digital berupa website di kelas XI.5 pada tanggal 28 Juli 2025 dan X.6 pada tanggal 04 Agustus 2025. Indikator keberhasilan ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengeksplorasi berbagai sumber, partisipasi aktif dalam diskusi, serta kemampuan mereka dalam menemukan dan menganalisis contoh teks argumentasi. Dalam pembelajaran ini, guru menginstruksikan siswa untuk

menggunakan aplikasi Google guna mengakses laman-laman website pendidikan dan KBBI daring. Menariknya, guru tidak membatasi pilihan website bagi siswa. Mereka diberikan kebebasan untuk mencari contoh lain dari teks argumentasi yang relevan dengan materi pembelajaran di website manapun yang mereka anggap sesuai.

Pendekatan ini selaras dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan website disesuaikan dengan preferensi dan kenyamanan belajar masing-masing siswa. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dengan hanya memberikan instruksi awal, kemudian melakukan pengecekan secara individual mengenai website apa yang digunakan siswa untuk mengeksplorasi materi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara oleh guru yang menyatakan bahwa:

“....memberikan kebebasan memilih website meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Setelah siswa berhasil menemukan contoh teks argumentasi, guru mengajak mereka untuk membahas kembali isi teks tersebut. Melalui diskusi yang dipandu, siswa diajak memahami struktur teks argumentasi, gagasan utama, serta cara penulis mengemukakan pendapatnya, sehingga siswa tidak hanya sekadar menemukan teks dari internet, tetapi juga belajar menganalisis dan memahami isi bacaan secara lebih mendalam.” (G1)

Selanjutnya, guru memberikan tugas latihan dari buku cetak, dengan memperbolehkan siswa memanfaatkan media digital sebagai pendukung. Dari pengamatan, sebagian besar siswa cenderung menggunakan website Brainly melalui laman <https://brainly.co.id/> untuk mencari referensi jawaban. Fenomena ini mengindikasikan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan media digital dalam proses belajar, meskipun perlu pembimbingan lebih lanjut agar tidak hanya mengandalkan jawaban instan, melainkan memahami konsep secara mendalam. Untuk memastikan penggunaan media digital berjalan sesuai tujuan pembelajaran, guru berkeliling kelas memantau pekerjaan siswa seraya mengingatkan agar perangkat seluler digunakan secara optimal untuk kegiatan belajar. Dengan demikian, pemanfaatan website

pada pertemuan satu hingga ketiga ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran, sekaligus mendukung mereka dalam mengerjakan latihan secara lebih mandiri dan terarah.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis terhadap proses pembelajaran di kelas XI.5 dan XI.6, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan beragam jenis website sebagai media digital sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia, baik untuk materi teks argumentasi maupun kohesi dan koherensi. Pemanfaatan website-website seperti Detik.com, iNews.id, dan Kumparan sebagai portal berita dan artikel terbukti mampu menyediakan contoh teks aktual dan kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menganalisis struktur dan isi teks argumentasi, serta mengidentifikasi unsur kohesi dan koherensi dalam berbagai gaya penulisan.

Platform pendidikan seperti Ruang Guru dan Brain Academy berfungsi sebagai sumber pendukung yang komprehensif, menawarkan materi ajar, video penjelasan, dan latihan interaktif yang memperkuat pemahaman konsep dasar. Sementara itu, KBBI Daring menjadi alat esensial untuk mendukung akurasi kebahasaan dan memperkaya kosakata siswa. Terakhir, Brainly.co.id dimanfaatkan sebagai referensi tambahan dalam pelajaran latihan, meskipun memerlukan pendampingan guru agar siswa tidak hanya berfokus pada jawaban, melainkan juga pada pemahaman konsep di baliknya.

Secara keseluruhan, strategi penggunaan berbagai website ini menciptakan lingkungan belajar yang kaya sumber, dinamis, dan relevan, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi dari berbagai perspektif, dan menerapkan konsep kebahasaan dalam konteks nyata. Diversifikasi jenis website ini membuktikan fleksibilitas dan adaptabilitas media digital dalam memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda, sekaligus mengoptimalkan potensi teknologi untuk pembelajaran yang lebih efektif. Penggunaan website ini secara kolaboratif memberikan siswa

akses ke beragam jenis teks dan sumber informasi, sehingga mereka dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan memahami konsep teks argumentasi serta kohesi dan koherensi secara lebih komprehensif dan relevan dalam berbagai konteks bacaan.

b. Media PowerPoint

Proses belajar mengajar di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah juga memanfaatkan aplikasi PowerPoint sebagai media digital untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa media pembelajaran berupa PowerPoint yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hasil dari kombinasi antara pembuatan sendiri dan penyesuaian dari sumber internet. Guru menjelaskan bahwa sebagian desain dan template PowerPoint diperoleh dari hasil unduhan di Google untuk memperindah tampilan, namun isi materi, gambar pendukung, serta penjelasan di dalamnya disusun sendiri agar sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran di kelas. Dengan cara ini, guru dapat menyesuaikan bahasa, contoh, dan ilustrasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan sumber internet hanya dijadikan sebagai inspirasi desain visual, sedangkan isi materi tetap disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta konteks pembelajaran di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa guru berperan aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint, dilaksanakan oleh guru pada siswa kelas XI.8 dan XI.9. Aktivitas ini mencakup tahapan pendahuluan, inti, dan penutup, yang diterapkan di kelas XI.8 pada tanggal 11 Agustus 2025, serta di kelas XI.9 pada tanggal 12 Agustus 2025. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada teks argumentasi diawali dengan kegiatan pendahuluan yang interaktif. Guru memulai dengan menyapa siswa, memimpin doa, dan memeriksa kehadiran. Untuk membangun fokus dan konsentrasi, guru kemudian mengajak siswa melakukan *ice breaking* melalui

permainan "warna kata". Setelah suasana kelas terbangun, guru menjelaskan capaian pembelajaran serta alur materi yang akan dipelajari mengenai teks argumentasi. Guru juga tidak lupa memberikan motivasi dengan menjelaskan pentingnya kemampuan menulis teks argumentasi sebagai sarana melatih cara berpikir kritis dan logis. Kegiatan pendahuluan diakhiri dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu memahami pengertian, ciri, dan struktur teks argumentasi.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan materi secara komprehensif dengan menayangkan PowerPoint. Penjelasan mencakup pengertian teks argumentasi, ciri-ciri kebahasaan, serta langkah-langkah penyusunan teks tersebut, semuanya disajikan secara visual melalui PowerPoint. Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret, guru juga menyediakan dan menampilkan salah satu contoh teks argumentasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selama penjelasan berlangsung, siswa aktif menyimak teks dan poin-poin penting yang ditayangkan di PowerPoint, serta menuliskannya di buku catatan masing-masing. Pada kegiatan penutup, guru mengawali dengan mengajak siswa menyampaikan pendapat mereka tentang materi teks argumentasi yang telah dibahas. Selanjutnya, guru bersama-sama siswa menarik kesimpulan dari seluruh pembelajaran hari itu. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru mengucapkan salam penutup.

Setiap sesi pembelajaran yang memanfaatkan PowerPoint, materi teks argumentasi disajikan secara visual dan terstruktur, mencakup definisi, ciri-ciri kebahasaan, struktur, hingga contoh-contoh yang relevan untuk memudahkan pemahaman siswa. Berikut merupakan penjelasan tampilan PowerPoint yang digunakan guru pada materi memahami teks argumentasi :



Gambar 4.1 Slide Judul dan Slide Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan gambar pada slide judul dan tujuan pembelajaran desain ini menggunakan kombinasi teks yang jelas, ukuran font yang mudah dibaca, dan latar belakang yang sederhana namun relevan. Kejelasan judul sangat penting untuk memberikan gambaran instan kepada siswa mengenai topik yang akan dibahas. Penempatan judul yang menonjol memastikan bahwa fokus utama pembelajaran segera tertangkap oleh siswa sejak awal sesi. Slide kedua yang menyajikan poin-poin singkat yang menjabarkan capaian yang diharapkan dari siswa setelah proses pembelajaran.



Gambar 4.2 Slide Pengertian Teks Argumentasi

Berdasarkan gambar pada slide pengertian teks argumentasi menggunakan kombinasi visual yang menarik, teks yang jelas dan padat, serta fokus pada satu konsep kunci menjadikannya media yang sangat efektif untuk memperkenalkan materi teks argumentasi kepada siswa. Desainnya yang *student-friendly* dan kemampuannya untuk mengkomunikasikan definisi secara langsung dan mudah dipahami akan sangat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.4 Slide Struktur Teks Argumentasi dan Slide Ciri-Ciri Teks Argumentasi

Berdasarkan gambar di atas, slide struktur argumentasi adalah contoh yang sangat baik dalam memvisualisasikan struktur kompleks secara sederhana dan menarik. Desain yang kreatif, konten yang padat informasi, dan keterbacaan yang tinggi menjadikannya alat pengajaran yang efektif, sedangkan slide ciri-ciri teks argumentasi penyajian yang efektif untuk daftar ciri-ciri. Desain yang teratur, penggunaan penomoran yang jelas, dan konten yang akurat membuatnya menjadi alat yang sangat berguna bagi guru untuk menyampaikan dan bagi siswa untuk memahami serta mengingat ciri-ciri teks argumentasi.



Gambar 4.5 Slide Membedakan Fakta dan Opini dan Slide Kohesi dan Koherensi

Berdasarkan gambar di atas, slide membedakan fakta dan opini sebagai contoh desain instruksional yang sangat efektif untuk membedakan dua konsep penting. Desain perbandingan yang jelas, konten yang akurat dan ringkas, serta penekanan pada indikator praktis menjadikannya alat pengajaran yang kuat dan mudah dipahami siswa, sedangkan slide kohesi dan koherensi ini menyajikan konsep kohesi dan koherensi dengan cara yang sangat efektif. Desain perbandingan yang jelas, definisi yang ringkas, dan penyediaan contoh-contoh praktis menjadikan slide ini alat yang sangat berguna bagi guru untuk

menjelaskan dan bagi siswa untuk memahami dua aspek penting dalam keterpaduan teks.



Gambar 4.6 Slide Kesimpulan dan Slide Penutup

Berdasarkan gambar di atas, pada slide kesimpulan Teks yang ditampilkan cukup ringkas dan jelas, menjelaskan isi materi dengan bahasa sederhana yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Warna latar yang lembut dan penggunaan elemen visual seperti kacamata, buku, dan penjepit kertas menambah kesan edukatif dan menarik tanpa menganggu fokus pada teks utama. Font yang digunakan berukuran besar dan memiliki kontras yang baik terhadap latar belakang, sehingga tulisan mudah dibaca bahkan oleh siswa yang duduk di bagian belakang kelas, sedangkan slide penutup elemen visualnya menarik perhatian siswa dan menggambarkan suasana belajar yang positif. Warna, tata letak, serta ukuran teks tetap konsisten dengan slide sebelumnya, menjaga kesatuan desain presentasi. Slide ini juga dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas karena teks tebal dan kontras warnanya cukup kuat.

Secara keseluruhan, PowerPoint yang berisikan materi Teks Argumentasi tersebut sudah sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Isi materinya jelas, ringkas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya pada slide kesimpulan yang menjelaskan struktur dan ciri-ciri teks argumentasi secara padat namun mudah dipahami. Desain tampilannya juga menarik dan ramah bagi siswa, dengan penggunaan warna lembut, ilustrasi edukatif, serta font besar dan jelas yang membuat tulisan mudah dibaca. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan fokus selama guru menjelaskan, yang terlihat dari sikap siswa yang tertib dan memperhatikan penjelasan. Selain itu,

tampilan PowerPoint ini juga dapat dijangkau oleh seluruh siswa di kelas, termasuk mereka yang duduk di bagian belakang, karena kontras warna antara teks dan latar cukup jelas dan elemen visualnya tidak terlalu kecil. Dengan demikian, PowerPoint ini dinilai efektif dalam membantu guru menyampaikan materi serta mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh tanggapan yang positif terhadap tampilan PowerPoint yang digunakan guru dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa slide terlihat jelas hingga ke bangku paling belakang karena ukuran huruf yang besar dan warna teks yang kontras dengan latar belakang. Menurut salah satu siswa, tampilan PowerPoint tersebut “*terlihat menarik dan mudah dibaca, jadi tidak perlu maju ke depan untuk melihat tulisan*” (Siswa C). Beberapa siswa lainnya juga menambahkan bahwa “*Warnanya enak dilihat dan tidak terlalu terang, jadi nyaman di mata.*” Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dari segi tampilan, PowerPoint ini telah memenuhi kebutuhan visual siswa di kelas dan berhasil meningkatkan perhatian serta kenyamanan belajar mereka.

Pada pertemuan selanjutnya, tepatnya di kelas XI.9 pada tanggal 19 Agustus 2025, materi pembelajaran juga difokuskan pada aspek yang lebih spesifik dari teks argumentasi, yaitu paragraf argumentasi, dan kembali menggunakan aplikasi PowerPoint sebagai media utama. Penggunaan PowerPoint dalam konteks ini menunjukkan fleksibilitas media tersebut untuk menjelaskan konsep yang lebih mendalam dan terfokus, di mana fokus utamanya adalah bagaimana sebuah argumen dikembangkan dalam satu kesatuan paragraf.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang kali ini berfokus pada paragraf argumentasi diawali dengan kegiatan pendahuluan yang memotivasi. Guru memulai dengan menyapa siswa, memimpin doa, dan memeriksa kehadiran. Untuk melatih fokus dan konsentrasi, guru

mengajak siswa bermain permainan "warna kata" sebagai *ice breaking*. Setelah itu, guru menjelaskan capaian pembelajaran serta alur materi yang akan dipelajari mengenai paragraf argumentasi. Kegiatan pendahuluan diakhiri dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu agar siswa mampu memahami struktur teks argumentasi secara lebih mendalam.

Memasuki kegiatan inti, guru menjelaskan pengertian paragraf argumentasi serta struktur teks argumentasi menggunakan bantuan PowerPoint untuk visualisasi yang jelas. Untuk memberikan gambaran konkret, guru juga menyediakan dan menampilkan salah satu contoh paragraf argumentasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah penjelasan, guru membuka sesi diskusi dengan bertanya apakah siswa sudah memahami semua atau ada bagian yang masih kurang jelas mengenai materi paragraf argumentasi. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok dan diminta untuk membuat teks argumentasi berdasarkan struktur yang benar, dengan tema yang telah ditentukan: "*Mengapa kita perlu mengonsumsi makanan lokal selain beras?*". Selama proses kerja kelompok, guru aktif berkeliling kelas untuk memantau, membimbing, dan memberi arahan jika ada kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah selesai, beberapa kelompok siswa diminta mempresentasikan teks argumentasi mereka di depan kelas, dan kelompok lain diperbolehkan untuk mengajukan pertanyaan.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan kesempatan bagi kelompok siswa yang belum sempat mempresentasikan hasil karyanya untuk bersiap tampil pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru mengucapkan salam penutup. Berikut merupakan penjelasan tampilan PowerPoint yang digunakan pada materi memahami paragraf argumentasi :

Paragraf Argumentasi



Gambar 4.7 Slide Pembuka

Berdasarkan gambar di atas, slide pembuka dengan desain slide terlihat sederhana namun profesional, dengan kombinasi warna yang kontras dan enak dipandang, yaitu putih, biru, oranye, dan kuning. Pemilihan warna tersebut menciptakan kesan ceria dan energik, sehingga dapat menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Tata letak teks dan gambar juga seimbang, tidak ada elemen yang saling tumpang tindih, sehingga tampilan terlihat rapi dan terorganisir dengan baik.

Pengertian

Paragraf yang menyajikan sudut pandang penulis terhadap suatu subjek dan menyediakan bukti untuk mempengaruhi pemikiran pembaca.

Ciri-ciri Paragraf Argumentasi

- Memiliki sudut pandang yang pasti.
- Didukung oleh informasi, fakta, atau bukti yang kuat.
- Bertindak secara bijaksana dan rasional.
- Berusaha untuk membujuk atau mempengaruhi pembaca.

Gambar 4.8 Slide Pengertian Paragraf Argumentasi dan Slide Ciri-Ciri Paragraf Argumentasi

Berdasarkan gambar di atas, pada slide pengertian paragraph argumentasi penggunaan latar putih dengan teks hitam memberikan kontras yang baik sehingga tulisan mudah dibaca dari berbagai posisi duduk di kelas. Ukuran font cukup besar dan jenis huruf yang digunakan terlihat ramah serta mudah dikenali oleh siswa. Ilustrasi dua orang yang sedang berdiskusi di samping teks memperkuat konteks materi, karena menggambarkan proses berargumentasi secara visual. Tata letaknya seimbang antara gambar dan teks, sehingga tidak tampak terlalu padat atau kosong. Sementara itu, pada slide ciri-ciri paragraph argumentasi juga memiliki tampilan yang baik dan komunikatif.

Penggunaan warna kuning dan hitam menciptakan kontras yang kuat serta memberikan kesan cerah dan bersemangat. Setiap ciri paragraf argumentasi ditampilkan dalam bentuk kotak terpisah, memudahkan siswa membaca dan mengingat poin-poin penting. Tata letaknya tersusun rapi dari atas ke bawah dengan jarak yang proporsional antar elemen, menjadikan tampilan slide tidak membingungkan. Selain itu, penggunaan font yang konsisten dengan slide sebelumnya menjaga kesatuan visual antar halaman PowerPoint.



Gambar 4.9 Slide Tujuan Paragraf Argumentasi dan Slide Struktur Paragraf Argumentasi

Pada slide tujuan paragraf argumentasi, tampilan slide ini sederhana namun menarik dengan ilustrasi dua orang yang tampak berinteraksi, menggambarkan makna dari tujuan argumentasi yaitu komunikasi dua arah. Warna oranye dan kuning memberikan kesan hangat dan bersahabat, sesuai dengan suasana pembelajaran. Penggunaan poin-poin membantu siswa lebih mudah memahami isi materi tanpa harus membaca paragraf panjang. Ukuran huruf cukup besar dan kontras dengan latar belakang, sehingga jelas terlihat bahkan dari jarak jauh. Secara keseluruhan, slide ini efektif dalam menyampaikan pesan dan menjaga perhatian audiens, sedangkan slide struktur paragraf argumentasi menampilkan struktur materi secara sistematis dengan bentuk kotak berlapis yang rapi dan konsisten. Warna biru tua pada kotak teks kontras dengan warna latar kuning dan putih, sehingga tulisan tampak jelas dan mudah dibaca. Susunan konten yang bertingkat dari atas ke bawah membantu audiens memahami urutan struktur paragraf argumentasi dengan baik. Desain ini juga

menonjolkan keteraturan, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran yang menekankan langkah-langkah berpikir logis.

Contoh Paragraf Argumentasi	Contoh Paragraf Argumentasi
<p>● Tesis Selama ini masyarakat Indonesia sangat bergantung pada beras sebagai makanan pokok. Padahal, Indonesia memiliki banyak sumber karbohidrat lain seperti jagung, ubi, singkong, dan sagu yang tidak kalah bergizi.</p> <p>● Argumentasi Pertama, mengonsumsi makanan lokal selain beras dapat membantu menjaga ketahanan pangan nasional. Jika hanya bergantung pada beras, maka ketika terjadi gagal panen, masyarakat akan kesulitan mendapatkan bahan makanan pokok. Kedua, jagung, ubi, dan singkong memiliki kandungan gizi yang baik, seperti serat, vitamin, dan mineral, yang penting bagi kesehatan tubuh. Ketiga, dengan mengonsumsi makanan lokal, kita juga ikut mendukung petani kecil dan memperkuat perekonomian daerah. Selain itu, keberagaman makanan juga membuat pola makan lebih bervariasi dan sehat.</p>	<p>● Penegasan Ulang Oleh karena itu, sudah seharusnya kita mulai membiasakan diri mengonsumsi makanan lokal selain beras. Dengan begitu, ketahanan pangan terjaga, kesehatan tubuh meningkat, dan perekonomian masyarakat juga ikut berkembang.</p>

Gambar 4.10 Slide Contoh Paragraf Argumentasi

Berdasarkan gambar di atas, slide contoh paragraf argumentasi berisi contoh konkret mengenai bagaimana bentuk paragraf argumentasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Slide ini dirancang dengan tata letak rapi, warna lembut, serta penggunaan font besar dan jelas agar mudah dibaca oleh siswa di seluruh kelas, hanya saja slide ini terlihat padat teks. Pada bagian judul, tertulis “Contoh Paragraf Argumentasi” yang menunjukkan bahwa slide ini berfokus untuk memberikan ilustrasi nyata agar siswa lebih mudah memahami konsep paragraf argumentatif.

Langkah-Langkah Menulis Paragraf Argumentasi

<p>Menentukan Topik •Pilih topik yang menarik, aktual, dan sesuai dengan kebutuhan pembaca.</p> <p>Merumuskan Pendapat (Tesis) •Tentukan pendapat atau posisi yang akan dipertahankan.</p> <p>Mengumpulkan Data dan Fakta •Carilah sumber-sumber tepercaya, kutipan, atau hasil penelitian untuk memperluas argumen.</p> <p>Menyusun Kerangka Tulisan •Rumuskan kerangka tulisan dengan melibatkan tesis, argumentasi, dan penegasan ulang.</p> <p>Mengembangkan Kerangka Menulis Teks •Urakan setiap poin menjadi paragraf yang rurut dan logis.</p> <p>Menggunakan Bahasa yang Tepat •Gunakan bahasa logis, dan persuasif agar pembaca mudah memahami.</p> <p>Merevisi Teks •Periksa kembali ejaan, tata bahasa, serta kelengkapan argumen.</p>	
--	--

Gambar 4.10 Slide Langkah-Langkah Menulis Paragraf Argumentasi

Berdasarkan slide di atas, berisi penjelasan sistematis mengenai tahapan dalam menulis paragraf argumentatif. Tahapan tersebut meliputi menentukan topik, merumuskan pendapat atau tesis, mengumpulkan data dan fakta, menyusun kerangka tulisan, mengembangkan kerangka menjadi teks, menggunakan bahasa yang tepat, serta melakukan revisi terhadap teks agar lebih logis dan efektif. Setiap langkah dijelaskan secara ringkas namun jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Tampilan visual slide ini juga didesain menarik dengan perpaduan warna kuning dan biru tua yang lembut, serta

ilustrasi seseorang sedang membaca buku yang memberi kesan edukatif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, kedua slide ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi karena informatif, ringkas, dan memiliki tampilan visual yang mendukung proses pembelajaran.



Gambar 4.11 Slide Kesimpulan dan Slide Penutup

Slide kesimpulan dan penutup ini menutup materi dengan sangat baik. Penggunaan ilustrasi dua orang yang sedang berbincang dengan ekspresi ramah memberikan kesan bahwa komunikasi dan argumentasi merupakan hal yang positif. Paragraf kesimpulan ditulis dengan rapi, menggunakan font yang nyaman dibaca dan penataan teks yang seimbang dengan elemen visual. Warna yang digunakan tetap konsisten dengan slide sebelumnya, menjaga kesatuan desain keseluruhan. Slide ini tidak hanya memperjelas inti pembelajaran, tetapi juga memberikan kesan akhir yang profesional dan menarik.

Secara keseluruhan, tampilan PowerPoint yang digunakan pada materi pembelajaran *Paragraf Argumentasi* sudah sangat baik dan menarik. Desainnya menunjukkan konsistensi warna, font, serta tata letak yang harmonis di setiap slide, sehingga menciptakan kesan profesional sekaligus ramah bagi peserta didik. Kombinasi warna kuning, oranye, biru, dan putih memberikan nuansa cerah yang mampu menarik perhatian siswa tanpa mengganggu fokus terhadap isi materi. Ilustrasi yang digunakan juga relevan dengan konteks pembelajaran dan membantu memperkuat pemahaman visual terhadap konsep yang dijelaskan. Selain itu, ukuran huruf yang cukup besar dan kontras warna teks dengan latar belakang membuat isi slide mudah dibaca hingga barisan belakang kelas.

Dari segi isi, penyajian materi disusun secara runtut mulai dari tujuan, struktur, hingga kesimpulan, sehingga memudahkan siswa

mengikuti alur pembelajaran. PowerPoint ini juga mendukung proses belajar aktif karena tampilannya yang menarik, slide-slide dari power point ini sudah baik karena menonjolkan poin-poin penting yang bisa dijelaskan langsung oleh guru, walaupun ada beberapa slide yang terbilang padat teks. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini telah memenuhi unsur estetika, keterbacaan, dan kejelasan informasi, serta mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi paragraf argumentasi.

Penggunaan visualisasi dalam PowerPoint, seperti diagram alur penalaran atau penandaan warna pada struktur paragraf, akan sangat membantu siswa dalam memahami detail-detail kompleks tersebut. Guru seringkali membuat PowerPoint sebagai media dengan elemen visual seperti gambar, grafik, dan kadang-kadang video pendek yang diintegrasikan dalam PowerPoint untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru bahwa stimulasi visual dapat membantu menjaga fokus dan mencegah kebosanan, terutama pada siswa dengan gaya belajar visual.

Bukti dari hasil wawancara dengan guru-guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah semakin memperkuat pandangan ini. Salah satu guru menyatakan :

"PowerPoint itu sangat membantu saya, terutama kalau menjelaskan materi yang ada strukturnya atau konsep yang butuh contoh visual. Siswa jadi lebih cepat paham, tidak cuma dengar saja. Saya juga jadi lebih yakin semua poin penting sudah tersampaikan." (G2)

Guru lain menambahkan, ".... Kalau pakai PowerPoint, anak-anak juga kelihatan lebih antusias. Mereka kadang suka tanya-tanya tentang gambar atau bagan yang saya tampilkan, jadi kelas lebih hidup. Saya juga lebih mudah ngemanage waktu, karena materinya sudah terstruktur di slide." (G1)

Pernyataan-pernyataan ini secara jelas menunjukkan bahwa guru merasakan langsung penggunaan PowerPoint dalam proses mengajar,

baik dari sisi kemudahan penyampaian materi, efektivitas visualisasi, maupun dampaknya terhadap engagement siswa. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa PowerPoint sebagai media pembelajaran oleh guru bukan hanya sekadar tren teknologi, tetapi merupakan praktik yang telah terbukti efektif dalam memvisualisasikan, menstrukturkan, dan menyajikan materi pembelajaran secara menarik. Penguatan dari hasil wawancara guru memberikan validasi empiris bahwa PowerPoint memang merupakan alat bantu esensial yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kompleks dan secara signifikan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep Bahasa Indonesia, khususnya teks argumentasi.

2. Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah dengan fokus pada pemanfaatan media digital, khususnya website dan PowerPoint, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi kedua media ini secara signifikan mendukung proses belajar mengajar, baik dalam penyampaian materi maupun dalam peningkatan keterlibatan siswa.

Pada ranah website, temuan penelitian mengungkapkan bahwa media ini berperan sentral sebagai sumber belajar yang kaya dan fleksibel, terutama dalam materi teks argumentasi dan kohesi-koherensi. Guru memfasilitasi penggunaan berbagai jenis website, seperti portal berita (Detik.com, iNews.id, Kumparan) untuk mencari contoh teks aktual, platform pendidikan (Ruang Guru, Brain Academy) untuk materi ajar dan latihan, serta KBBI Daring untuk referensi kebahasaan. Strategi pembelajaran yang diterapkan adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih website yang sesuai dengan preferensi belajar masing-masing, setelah guru memberikan instruksi umum. Pendekatan ini terbukti berhasil dalam meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari sumber belajar lebih luas. Hasil observasi menunjukkan antusiasme siswa dalam pencarian informasi dan partisipasi aktif dalam diskusi setelah menemukan

contoh dari website. Selain itu, Brainly.co.id juga dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat bantu penggerjaan tugas, yang meskipun perlu pembimbingan agar tidak hanya mengandalkan jawaban instan, namun menunjukkan adaptasi siswa terhadap media digital dalam mencari solusi. Secara keseluruhan, website menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan, memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri secara lebih mendalam.

Pemanfaatan website dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga berkontribusi terhadap pengembangan empat keterampilan berbahasa siswa secara terpadu. Pada keterampilan menyimak terlihat saat siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru mengenai cara penggunaan website, langkah pencarian informasi, serta pemahaman terhadap isi materi yang diperoleh dari sumber daring. Keterampilan membaca tampak ketika siswa mengakses dan memahami berbagai materi pembelajaran yang tersedia di website, baik berupa artikel, teks argumentasi, maupun contoh paragraf yang relevan dengan topik pembelajaran. Sementara itu, keterampilan menulis muncul ketika siswa diminta menyusun atau mengerjakan tugas berdasarkan hasil pencarian referensi di website, seperti menulis paragraf argumentasi dengan memanfaatkan informasi yang diperoleh secara daring. Adapun keterampilan berbicara ditemukan dalam sesi diskusi antara guru dan siswa, ketika mereka membahas hasil temuan dari website, menyampaikan pendapat, serta menanggapi penjelasan guru dan teman sekelas.

Dengan demikian, pemanfaatan website tidak hanya berfungsi sebagai media pencarian informasi, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam mengembangkan empat keterampilan berbahasa siswa secara terpadu. Integrasi penggunaan website dan PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, menjadikan siswa lebih aktif, mandiri, serta mampu memahami materi secara mendalam dan kontekstual.

Sementara itu, PowerPoint ditemukan sebagai media digital yang dapat memvisualisasikan dan menstrukturkan materi pembelajaran, khususnya pada materi teks argumentasi dan paragraf argumentasi. Guru secara konsisten menggunakan PowerPoint untuk menyajikan definisi, ciri-ciri kebahasaan, struktur, dan contoh-contoh dengan bantuan elemen visual seperti poin-poin singkat, diagram, dan ilustrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PowerPoint memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang kompleks secara sistematis dan terorganisir, serta membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa PowerPoint membantu siswa lebih cepat paham karena adanya visualisasi, membuat kelas lebih hidup, dan memudahkan guru dalam mengelola waktu serta memastikan penyampaian semua poin penting. Penggunaan PowerPoint juga terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa karena penyajian materi yang lebih dinamis dan tidak monoton.

Pemanfaatan media PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan berbagai keterampilan berbahasa secara terpadu. Pemanfaatan media PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan berbagai keterampilan berbahasa secara terpadu. Keterampilan menyimak terlihat ketika siswa diminta memperhatikan penjelasan guru yang dipandu melalui slide PowerPoint. Penyajian materi dalam bentuk visual ini memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran, sedangkan penjelasan tambahan berupa perumpamaan dari guru membantu mengatasi kesulitan konsep yang dialami siswa.

Keterampilan menyimak terlihat ketika siswa diminta memperhatikan penjelasan guru yang dipandu melalui slide PowerPoint. Penyajian materi dalam bentuk visual ini memudahkan bagi beberapa siswa dalam memahami isi Pelajaran, beberapa siswa lainnya masih perlu penjelasan ekstra agar mereka paham dengan materi yang sedang diajarkan, sedangkan penjelasan tambahan berupa perumpamaan dari guru membantu mengatasi kesulitan konsep yang dialami siswa. Selain itu, keterampilan membaca terlibat ketika siswa menyalin poin-poin penting yang terdapat dalam slide

dan menghubungkannya dengan latihan soal yang ada di buku cetak berdasarkan contoh yang telah disajikan.

Selanjutnya, keterampilan menulis muncul ketika siswa ditugaskan membuat paragraf argumentasi dengan topik tertentu. Kegiatan ini tidak hanya melatih kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan secara runtut, tetapi juga memperlihatkan bagaimana media PowerPoint dapat menjadi stimulus bagi produksi teks. Sementara itu, keterampilan berbicara terasah melalui kegiatan presentasi, di mana siswa diminta memaparkan hasil tulisan mereka di depan kelas serta terlibat dalam sesi tanya jawab. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk berlatih menyampaikan pendapat, mempertahankan argumen, dan memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh teman sekelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan power point dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti mampu mengintegrasikan empat aspek keterampilan berbahasa. Peneliti berasumsi bahwa hasil penelitian mengindikasikan pemanfaatan media digital berupa website dan PowerPoint di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah telah berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadikan siswa lebih aktif, mandiri, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam dan relevan. Keberhasilan ini dibuktikan melalui peningkatan antusiasme siswa dalam mengeksplorasi sumber belajar, partisipasi aktif dalam diskusi kelas, kemampuan siswa dalam menganalisis contoh teks dari berbagai platform, serta pengakuan langsung dari guru melalui wawancara mengenai efektivitas kedua media tersebut dalam penyampaian dan pemahaman materi.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa jenis media digital yang digunakan oleh guru di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah hanya dua yaitu media website dan PowerPoint. Hasil analisis menyatakan bahwa pemilihan beberapa website yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini tidak hanya bergantung pada ketersediaan sumber, tetapi juga pada preferensi dan

kebutuhan siswa. Beberapa alasan utama mengapa website pendidikan tersebut seperti Detik.com, Ruang Guru, Brain Academy, KBBI Daring, Gramedia, iNews, Kumparan, dan Brainly menjadi pilihan siswa. Hal ini dikarenakan bagi mereka, cenderung memilih website yang muncul di urutan teratas hasil pencarian Google, ada juga yang menentukan pilihan website ini didasari oleh keyakinan bahwa website tersebut menyajikan informasi yang sesuai dan paling relevan dengan materi pembelajaran.

Alasan menggunakan media digital tersebut juga dikarenakan adanya sinergi antara website dan PPT menjadi sangat krusial dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa. Website mendorong keterampilan membaca dan menulis melalui eksplorasi teks, analisis informasi, dan penyusunan argumen berdasarkan data yang ditemukan. Sementara itu, PPT memfasilitasi keterampilan menyimak dan berbicara melalui presentasi materi yang terstruktur, stimulus diskusi, serta contoh-contoh lisan. Integrasi ini diperkuat dengan PPT yang berfungsi sebagai kerangka bagi hasil penelusuran siswa dari website, di mana siswa dapat menyajikan temuan mereka atau menganalisis materi yang berasal dari berbagai sumber daring. Dengan demikian, penggunaan kedua media digital ini secara komplementer telah menciptakan lingkungan pembelajaran yang kaya, interaktif, dan berpusat pada siswa, memungkinkan guru untuk memfasilitasi penguasaan materi sekaligus pengembangan literasi digital dan keterampilan pada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, indikator keberhasilan ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengeksplorasi berbagai sumber, partisipasi aktif dalam diskusi, serta kemampuan mereka dalam menemukan dan menganalisis contoh teks argumentasi. Dalam pembelajaran ini, guru tidak membatasi pilihan website bagi siswa. Mereka diberikan kebebasan untuk mencari contoh lain dari teks argumentasi yang relevan dengan materi pembelajaran di website manapun yang mereka anggap sesuai.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan website sebagai media pembelajaran digital di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah menunjukkan bagaimana integrasi teknologi dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik

proses belajar mengajar. Temuan penelitian dengan jelas menunjukkan bahwa website memainkan peran sentral sebagai media pembelajaran utama, terutama dalam menyediakan konten yang kaya dan beragam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ridwan, (2022) bahwa mayoritas peserta didik menyukai media pembelajaran menggunakan website.

Secara teoretis, pemanfaatan website selaras dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan berbagai sumber informasi (Aqilla dkk., 2024). Ketika siswa diberikan kebebasan untuk mencari materi pembelajaran dari berbagai website, mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga penyelidik aktif. Proses pencarian ini melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan memilah informasi (informasi literasi), dan adaptasi terhadap lingkungan digital yang dinamis. Pendekatan ini diperkuat oleh teori kognitivisme, yang menekankan pentingnya organisasi informasi dan pemrosesan kognitif. Dengan mengakses beragam website, siswa dihadapkan pada berbagai representasi materi, membantu mereka membentuk skema mental yang lebih komprehensif tentang konsep yang dipelajari (Kurniawan & Darmawan, 2024).

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara oleh guru (G1) yang menyatakan bahwa “*....memberikan kebebasan memilih website meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Setelah siswa berhasil menemukan contoh teks argumentasi, guru mengajak mereka untuk membahas kembali isi teks tersebut. Melalui diskusi yang dipandu, siswa diajak memahami struktur teks argumentasi, gagasan utama, serta cara penulis mengemukakan pendapatnya, sehingga siswa tidak hanya sekadar menemukan teks dari internet, tetapi juga belajar menganalisis dan memahami isi bacaan secara lebih mendalam.*”

Berdasarkan hasil penelitian ini, pemanfaatan website dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, memungkinkan mereka mengakses beragam jenis teks, video, dan infografis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keragaman laman website yang diakses

siswa, yang berarti mereka tidak terpaku pada satu sumber saja, membawa keuntungan berupa kekayaan perspektif dan pengembangan kemandirian dalam mencari serta memilah informasi, sekaligus meningkatkan literasi digital. Namun, keragaman ini juga menghadirkan tantangan berupa perbedaan bahkan kontradiksi informasi, potensi *overload* informasi, dan risiko pemahaman yang bias jika siswa tidak dibimbing dengan baik. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing menjadi sangat penting.

Proses pembimbingan ini dapat dilakukan melalui beberapa strategi. Pertama, guru harus menetapkan dan mendiskusikan kriteria evaluasi sumber dengan siswa, mengajarkan mereka bagaimana menilai kredibilitas sebuah website melalui diskusi kelas, panduan singkat, dan contoh konkret. Kedua, guru perlu memastikan tujuan pembelajaran ditetapkan secara jelas agar siswa fokus mencari informasi yang relevan, terlepas dari perbedaan sumber. Ketiga, strategi pembelajaran berbasis diskusi, seperti kerja kelompok kecil untuk membandingkan temuan, presentasi, dan bahkan debat, sangat efektif untuk mendorong siswa menganalisis dan memahami perbedaan informasi. Keempat, penyediaan kerangka analisis seperti lembar kerja atau rubrik penilaian membantu siswa mencatat informasi kunci dan menggunakan sumber yang kredibel. Terakhir, guru harus aktif memberikan pengarahan ulang dan koreksi individual jika siswa menggunakan sumber yang kurang tepat, serta memberikan umpan balik konstruktif secara berkala.

Sebagai contoh yang dilakukan pada penelitian ini, dalam membimbing siswa memahami teks argumentasi, guru dapat mengarahkan mereka untuk fokus pada struktur dasar argumentasi, mengidentifikasi jenis-jenis bukti serta kekuatan atau kelemahannya, dan menganalisis sudut pandang penulis dari setiap website. Tugas komparatif di mana siswa membandingkan argumentasi dari beberapa situs web yang berbeda juga sangat membantu. Dengan strategi pembimbingan yang komprehensif ini, tantangan dari keragaman website dapat diubah menjadi peluang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, literasi digital, dan kemampuan analisis siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, karakteristik website sebagai media *hypermedia* memungkinkan siswa untuk menavigasi informasi secara non-linear (Afandi

dkk., 2025). Artinya, siswa dapat melompat dari satu topik ke topik lain, dari satu contoh ke contoh lain, sesuai dengan kebutuhan dan minat belajarnya. Fleksibilitas ini sangat penting untuk mengakomodasi gaya belajar individu dan kecepatan belajar yang berbeda. Misalnya, siswa yang kesulitan memahami konsep kohesi dapat mencari penjelasan tambahan dari Ruang Guru, kemudian membandingkannya dengan contoh nyata dari artikel berita di Detik.com. Ketersediaan KBBI Daring juga mendukung penguasaan literasi kebahasaan secara mandiri, yang merupakan fondasi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peran guru dalam konteks tidak hanya sebagai penyampai ilmu tetapi juga sebagai fasilitator atau pembimbing (Rahman, 2025). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mustofa, (2023) yang menjelaskan guru berperan dalam memberikan dukungan yang tepat pada saat yang tepat, dan secara bertahap mengurangi dukungan tersebut seiring dengan meningkatnya kemandirian siswa. Keberadaan website sebagai media pembelajaran, meskipun perlu dikelola dengan bijak, juga dapat dilihat sebagai bentuk *peer learning* dan akses cepat ke pemecahan masalah, meskipun perlu penekanan pada pemahaman mendalam daripada sekadar menyalin jawaban. Integrasi website juga mendukung konsep pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), di mana siswa diminta untuk mencari solusi atau contoh dari masalah yang diberikan. Lingkungan digital yang kaya akan sumber daya memungkinkan siswa untuk melakukan penyelidikan yang mendalam, mengumpulkan bukti, dan membangun argumen mereka sendiri (Fitrian dkk., 2025).

Pembahasan mengenai pemanfaatan PowerPoint (PPT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut telah digunakan dengan baik. Guru secara strategis mengintegrasikan PPT sebagai media digital yang mendukung proses pembelajaran. PPT yang digunakan merupakan kombinasi hasil kreasi mandiri guru dengan penyesuaian dari sumber daring. Meskipun desain dan templat visual diunduh dari internet untuk memperindah tampilan, substansi materi, gambar pendukung, dan penjelasan di dalamnya disusun secara independen oleh guru. Langkah ini memastikan bahwa konten PPT selaras dengan kompetensi dasar

dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, memungkinkan guru untuk menyesuaikan bahasa, contoh, dan ilustrasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, sumber internet berperan sebagai inspirasi desain visual, sementara inti materi tetap relevan dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran di sekolah.

Tindakan guru dalam mengombinasikan desain visual dari internet dengan materi yang disusun sendiri merupakan langkah yang sangat positif dan inovatif. Ini merefleksikan kemampuan guru dalam mengadaptasi sumber daya digital secara efektif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, sekaligus menyeimbangkan aspek estetika presentasi dengan kedalaman substansi materi. Pendekatan ini konsisten dengan pandangan Wahyuni dkk. (2020) yang menegaskan bahwa guru dapat memanfaatkan templat gratis dari situs seperti allppt.com dan slidesgo.com dalam membuat bahan ajar yang menarik. Bahkan, pelatihan bagi guru dalam optimalisasi fitur-fitur PowerPoint seperti pemilihan templat, pemanfaatan *shapes*, warna, animasi, desain, *hyperlink*, *notes*, *dubbing* suara, hingga konversi ke video pembelajaran, semakin mengukuhkan potensi media ini.

Secara keseluruhan, tampilan PowerPoint yang diimplementasikan oleh guru pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia telah memenuhi standar kualitas yang baik dan menarik. Konsistensi dalam penggunaan warna, jenis huruf, dan tata letak yang harmonis di setiap slide menciptakan kesan profesional namun tetap ramah bagi peserta didik. Kombinasi warna cerah seperti kuning, oranye, biru, dan putih berhasil menarik perhatian siswa tanpa mengganggu konsentrasi terhadap materi inti. Ilustrasi yang relevan juga turut memperkuat pemahaman visual terhadap konsep yang dijelaskan. Selain itu, ukuran huruf yang besar dan kontras warna teks dengan latar belakang memastikan keterbacaan yang optimal hingga barisan belakang kelas.

Efektivitas penggunaan Microsoft PowerPoint ini juga didukung oleh pendapat Aditya dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint efektif digunakan jika mampu menampilkan informasi berupa teks, gambar, animasi, dan suara secara jelas, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih menarik. Implementasi TIK melalui

PowerPoint memungkinkan guru untuk beralih dari metode konvensional, menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman bagi siswa. Lebih lanjut, Arsyad (2019); Sudjana dkk. (2015); Heinich dkk. (2002); dan Smaldino dkk. (2011) mengemukakan persyaratan agar PowerPoint menjadi media pembelajaran yang efektif, yaitu relevansi dengan tujuan pembelajaran, keterbacaan teks dengan ukuran huruf minimal 24pt dan jenis huruf sederhana (misalnya Arial, Calibri, atau Verdana), komposisi warna yang seimbang dengan kontras yang memadai antara teks dan latar belakang, penggunaan animasi dan transisi secara fungsional, tata letak yang rapi dan seimbang, serta kombinasi teks, gambar, dan suara yang proporsional.

Hasil penelitian Suraya & Lestari (2023) turut menguatkan bahwa PowerPoint sangat efektif dalam menggabungkan kata-kata dan gambar secara bermakna, yang berperan dalam mengurangi beban kognitif siswa karena informasi disajikan dalam format yang lebih mudah dicerna. PowerPoint menyoroti poin-poin penting, memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, dan memanfaatkan elemen visual untuk memperkuat pesan verbal. Selain itu, penggunaan PowerPoint mendukung prinsip *mastery learning* dengan menyajikan materi secara bertahap dan sistematis (Maenah dkk., 2024). Desain presentasi yang menarik, dilengkapi gambar, grafik, dan animasi relevan, dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa, menjadikan pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton, yang sangat krusial mengingat preferensi belajar siswa di era digital. Namun, efektivitas PowerPoint sangat bergantung pada desain dan cara guru memanfaatkannya; sebagai panduan visual dengan poin-poin kunci dan ilustrasi, ia menjadi alat yang ampuh untuk memperkuat penjelasan guru dan memfasilitasi pemahaman materi (Hidayat dkk., 2025).

Meskipun PPT yang digunakan guru telah menunjukkan efektivitas awal yang positif dalam menyajikan materi secara terstruktur, memvisualisasikan konsep abstrak, dan mengintegrasikan keterampilan berbahasa, masih terdapat peluang untuk penyempurnaan. Peningkatan interaktivitas melalui pertanyaan pemandik, kuis singkat, atau tautan interaktif daring, serta visualisasi yang lebih dinamis dengan infografis, animasi fungsional, atau sisipan video/audio klip

pendek, akan mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa. Pengurangan kepadatan teks pada slide demi penekanan poin-poin kunci, pelibatan siswa dalam kreasi konten PPT, dan jaminan aksesibilitas materi di platform digital juga akan menjadikan PPT lebih partisipatif, komprehensif, dan efektif dalam menunjang penguasaan keterampilan berbahasa siswa secara menyeluruh.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti berpendapat bahwa temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi yaitu adanya bukti nyata bahwa media digital seperti website dan PowerPoint dapat secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam menumbuhkan kemandirian, keaktifan, dan pemahaman mendalam siswa. Guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator dan perancang pengalaman belajar digital. Keterampilan guru dalam memilih, mengintegrasikan, dan membimbing siswa dalam penggunaan media digital sangat menentukan keberhasilan implementasi. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut dalam strategi pengajaran yang mengoptimalkan sinergi antara berbagai jenis media digital, serta membimbing siswa dalam mengembangkan literasi digital kritis, sehingga mereka tidak hanya sekadar pengguna, tetapi juga pembelajar yang cerdas dan bertanggung jawab.

Penelitian ini merefleksikan bagaimana perkembangan pesat media digital, khususnya dari era internet awal hingga era konvergensi mobile, telah diimplementasikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah. Pemanfaatan website dan PowerPoint dalam penelitian ini adalah bukti nyata adopsi teknologi yang muncul dari evolusi tersebut. Website, dengan karakteristik interaktivitas, non-linearitas, dan kemampuan *update real-time* yang berkembang sejak era internet awal dan semakin matang di era Web 2.0, dimanfaatkan untuk menyediakan akses tak terbatas ke beragam sumber belajar, yang mencerminkan kekayaan informasi dan partisipasi pengguna. Sementara itu, PowerPoint, sebagai media presentasi yang telah berevolusi sejak era komputer personal, digunakan untuk menstrukturkan dan memvisualisasikan materi, mengadopsi prinsip multimodalitas yang semakin relevan di era konvergensi media saat ini.

Pada penelitian ini, website berperan sebagai jembatan yang menghubungkan siswa dengan ekosistem informasi digital yang luas, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam aktivitas literasi digital yang esensial, seperti mencari, mengevaluasi, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber daring. Ini sejalan dengan karakteristik media digital modern yang menekankan partisipasi dan otonomi pengguna. Meskipun kebebasan akses ini menimbulkan tantangan bagi guru dalam membimbing siswa mengelola heterogenitas informasi, hal tersebut juga merupakan manifestasi dari kompleksitas lanskap media digital kontemporer. Di sisi lain, PowerPoint digunakan sebagai alat untuk menyaring, mengorganisir, dan menyajikan informasi yang relevan dari ekosistem digital tersebut secara terstruktur dan menarik, memanfaatkan aspek visual dan multimedia yang menjadi ciri khas konvergensi media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan penggunaan media digital, tetapi juga secara implisit menunjukkan bagaimana karakteristik dan dinamika perkembangan media digital yang terus berubah telah membentuk strategi dan tantangan dalam praktik pembelajaran di era modern.

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa kendala signifikan dalam implementasi pembelajaran menggunakan media digital, yang perlu dicermati. Berdasarkan hasil wawancara, kendala utama yang muncul adalah terkait pengawasan siswa ketika menggunakan perangkat pribadi. Guru (G1) menjelaskan, "*kalau pembelajaran di dalam kelas itu setiap anak akan menggunakan handphone-nya masing-masing. Kendalanya biasanya kita memang harus lebih ekstra dalam mengawasi anak takutnya nanti dia bermain game atau membuka hal-hal yang tidak ada berkaitan dengan materi.*" Pernyataan ini menyoroti perlunya pengawasan yang lebih intensif untuk memastikan perangkat digital digunakan secara produktif dan mencegah penyalahgunaan untuk aktivitas non-akademik, seperti bermain *game*.

Selain itu, kendala teknis juga menjadi faktor penghambat yang signifikan. Guru (G1) secara spesifik menyebutkan, "*kalau kendala teknisnya itu biasanya kalau seandainya mati lampu, nah kalau pada saat mati lampu otomatis sinyalnya akan hilang.*" Pernyataan ini diperkuat oleh Guru (G2) yang

mengemukakan, "*Pertama jaringan, karena kita kan menggunakan media online, terus juga kalau misalnya ada pemadaman listrik.*" Hal ini menunjukkan ketergantungan pada infrastruktur listrik dan jaringan internet yang stabil. Apabila terjadi pemadaman listrik atau gangguan sinyal, penggunaan media digital berbasis daring (website) dan presentasi (PowerPoint dengan *infocus*) menjadi tidak memungkinkan. Dalam kondisi demikian, guru dihadapkan pada tantangan untuk beradaptasi dengan cepat. Alternatif yang perlu dipersiapkan adalah dengan membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang didesain semenarik mungkin, serta memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar utama, agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung efektif dan tidak terhambat oleh keterbatasan teknis. Kendala lain yang disebutkan oleh Guru (G2) adalah adanya tugas tambahan atau kegiatan sekolah yang bersifat mendadak (seperti AMBK atau kegiatan rutin sekolah) yang dapat mengganggu jadwal mengajar dan persiapan pembelajaran. Implikasi dari kendala-kendala ini adalah perlunya perencanaan kontingensi yang matang serta fleksibilitas dalam strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan pemanfaatan media digital di tengah berbagai keterbatasan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang komprehensif, dapat disimpulkan bahwa implementasi media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 secara efektif mengintegrasikan website dan PowerPoint (PPT). Sinergi antara kedua media ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, adaptif, dan berpusat pada siswa, memfasilitasi tidak hanya pemahaman konsep kebahasaan, tetapi juga pengembangan keterampilan literasi digital yang esensial di era kontemporer. Diversifikasi penggunaan website, yang memungkinkan siswa mengakses beragam sumber referensi daring, membuktikan fleksibilitas dan adaptabilitas media digital dalam memenuhi kebutuhan belajar yang bervariasi, sekaligus mengoptimalkan potensi teknologi untuk pembelajaran yang lebih baik.

Pemanfaatan website sebagai media pembelajaran terbukti mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks argumentasi dan kohesi-koherensi. Kebebasan akses ke berbagai sumber belajar aktual dan relevan seperti portal berita, platform pendidikan, dan kamus daring, menumbuhkan kemandirian, meningkatkan motivasi, serta melatih keterampilan literasi informasi siswa. Strategi guru yang memberikan otonomi kepada siswa untuk mengeksplorasi website sesuai preferensi mereka mendorong partisipasi aktif dalam menganalisis dan memahami materi secara mendalam. Meskipun terdapat tantangan terkait heterogenitas informasi dari berbagai sumber, pembimbingan aktif oleh guru dalam mengevaluasi kredibilitas dan mengorganisir informasi berhasil mengubahnya menjadi peluang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis siswa. Sementara itu, penggunaan PowerPoint sebagai media presentasi juga menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam memvisualisasikan dan menstrukturkan materi pembelajaran. PPT membantu guru menyajikan konsep-konsep kompleks secara sistematis melalui teks singkat, gambar, diagram, dan skema,

yang secara substansial mengurangi beban kognitif siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Desain visual PPT yang menarik, konsisten, dan relevan berhasil meningkatkan minat serta motivasi siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dibandingkan metode konvensional. Selain itu, PPT mendukung pengelolaan alur dan waktu pembelajaran yang efisien, memastikan tercapainya tujuan instruksional. Dengan demikian, media website dan PPT telah berhasil mengoptimalkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, membentuk siswa yang aktif, mandiri, cakap literasi, dan siap menghadapi tantangan informasi di era digital.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan mengenai pemanfaatan media digital sebagai media pembelajaran digital, disarankan agar pihak sekolah dan guru dapat terus mengoptimalkan integrasi teknologi ini. Bagi guru, penting untuk terus berinovasi dalam merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan kekayaan sumber daya online. Hal ini termasuk memberikan panduan yang lebih terarah dalam memilih dan mengevaluasi kualitas website, serta mendorong siswa tidak hanya mencari informasi, tetapi juga menganalisis dan mengolahnya secara kritis. Disarankan untuk mendorong pengembangan konten pembelajaran digital berbasis website atau PowerPoint yang disesuaikan dengan kurikulum lokal dan karakteristik siswa, sehingga relevansi dan daya tarik pembelajaran dapat terus meningkat. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi fondasi yang kuat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, mandiri, dan berpusat pada siswa di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2015). *Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20.
- Afandi, M. I., Atmaja, H. T., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Hypermedia Terhadap Hasil Belajar Siswa (2015-2025). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 261–271.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117-129.
- Anam, K. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal of Primary Education*, 2(2).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers. <https://pdfcoffee.com/buku-media-pembelajaran-azhar-arsyad-pdf-pdf-free.html>
- Aqilla, N. A., Rahmani, N. A., Yusuf, A., & Izzati, N. W. (2024). Relevansi Filsafat Konstruktivisme dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa di Era Digital. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Fitrian, A., Astuti, I. A. D., Budi, B. Y., & Maudina, S. (2025). Integrasi Problem Based Learning dalam Media Flipbook: Solusi Pembelajaran Fisika yang Interaktif dan Kontekstual. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 17(02). <http://journal.unuha.ac.id/index.php/JTI/article/view/4738>
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Hasmiza, H. (2025). Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Lokal dan Regional: Tinjauan Atas Fungsi dan Perkembangannya di Indonesia. *Jurnal Tapak Melayu*, 3(01), 103–116.
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan

- Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374.
- Hendra. (2023). *Pemanfaatan Media Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.com/books/about/MEDIA_PEMBELAJARAN_BERBASIS_DIGITAL_Teor.html?id=luKwEAAAQBAJ
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Sekretariat Negara.
- Kurniawan, Y., & Darmawan, D. (2024). Pendekatan Multidimensional dalam Penerapan Teori Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme di Pendidikan Modern. *Jurnal Pendidikan, Penelitian, Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 65–74.
- Kuntari, S. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Singai*, 2.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Milyane, M. T. (2023). *Literasi Media Digital*. Bandung : Widina media Utama.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Alfabeta : Bandung.
- Meliana, P. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKS Swadhipa 1 Natar. [Skripsi], .
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, H. (2023). Strategi Pembelajaran Scaffolding dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa. *Al Fatih*. <http://journal.annur.ac.id/index.php/ALF/article/view/29>
- Nasution, A. S., Wani, A. S., & Syahputra, E. (2022). Sejarah Perkembangan Bahasa Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 197–202.
- Nasrullah, M. (2015). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media* (4th ed.). Pearson Prentice Hall.

- Qanita, R. E., Aulia, K., Azizah, S. N., Diaswari, F. D., & Fu'adin, A. (2025). Peran Sumpah Pemuda 1928 dalam Pembentukan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(2), 3584–3589.
- Rahman, A. (2025). Revitalisasi Peran Guru sebagai Tenaga Pendidik di Era Kurikulum Merdeka. *BELEJER: Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 1–8.
- Ridwan, M. (2022). Keefektifan Web Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(1), 82–89.
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217-226.
- Sadiaman, A. S. (2018). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT RajaGrafindo Persada
- Sari, D. N. (2023). *Implementasi Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Palu*. [Skripsi].
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2008). *Instructional technology and media for learning* (9th ed.). Pearson Prentice Hall.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suraya, N., & Lestari, M. (2023). Efektivitas Pembelajaran PAI Melalui Media Powerpoint pada Peserta Didik Kelas VI UPTD SD Negeri 3 Makmur. *Journal of Contemporary Indonesian Islam*, 2(2), 92–130.
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam penelitian*. UNS Press.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BENGKULU
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
 Jalan WR. Supratman Kandang Limun Bengkulu 38371A
 Telepon: (0736) 21170, Psw.203-232, 21186 Faksimile: (0736) 21186
 Laman: <https://fkip.unib.ac.id> e-mail: fkip@unib.ac.id

Nomor : 5619/UN30.7/PL/2025
 Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth:

1. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Bengkulu
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu
3. Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan penulisan skripsi mahasiswa berikut, Kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin melakukan penelitian/pengambilan data kepada:

Nama : Lia Febriyanti
 NPM : A1A021025
 Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah
 Tempat Penelitian : SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah
 Waktu Penelitian : 28 Juli 2025 - 29 Agustus 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Iwan Setiawan, S.Si., M.Sc.
 NIP 198009112010121002

Lampiran 2. Hasil Observasi di Kelas XI.5

Nama Guru : Ibu Nita Suryani, S.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 28 Juli 2025

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI .5

Lokasi Observasi: SMA N 3 Benteng

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru.	media digital berbasis visual berupa website pendidikan
		b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain).	Handphone (HP)
		c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	Google
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital.).	Siswa menyimak penjelasan guru
		b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital).	Guru mengajak siswa berdiskusi. Siswa mencari teks argumentasi yang ada di website pendidikan
		c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	Siswa diajarkan untuk membaca contoh teks argumentasi yang ada di website

Lanjutan Lampiran 2. Hasil Observasi di Kelas XI.5

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	<i>guru menugaskan siswa mencari dan menulis makna kata yang siswa temukan di website KBBI.</i>
--	--	---	---

Lampiran 3. Hasil Observasi di Kelas XI.6

Nama Guru : Nita Suryani, S.Pd.Hari/Tanggal : Senin, 4 agustus 2022

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI . 6Lokasi Observasi: SMA N 3 Pariaman..

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru. b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain). c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	media digital berbasis visual : website Pendidikan. Handphone (HP) google
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital.). b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital). c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	Siswa menyimak penjelasan guru tentang teks argumentasi guru mengajak siswa berdiskusi tentang komuan contoh teks argumentasi di website Pendidikan. Siswa diarahkan untuk membaca contoh teks argumentasi yang ada diwebsite.

Lanjutan Lampiran 3. Hasil Observasi di Kelas XI.6

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	guru memberi tugas untuk menulis hasil temuan melalui kata dari website LeBBI
--	--	---	---

Lampiran 4. Hasil Observasi di Kelas XI.6

Nama Guru : Nita Suryani, S.Pd.
 Hari/Tanggal : Jumat, 21 agustus 2025
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : XI . 6
 Lokasi Observasi: SMA N 3 Bongkulu Tengah

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru.	<u>website pendidikan</u>
		b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain).	<u>Handphone (HP)</u>
		c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	<u>google</u>
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital).	<u>Siswa menyimak penjelasan guru tentang kelas dan keterkaitan.</u>
		b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital).	<u>Guru dan siswa berdiskusi tentang contoh-contoh yang ada di website pendidikan.</u>
		c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	<u>Siswa membaca materi dan contoh di website pendidikan.</u>

Lanjutan lampiran 4. Hasil Observasi di Kelas XI.3

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	<p>guru menugaskan siswa mengajar tugas yang ada dibulat. Cetak dengan bantuan website yang diberikan.</p>
--	--	---	--

Lampiran 5. Hasil Obsevasi di Kelas XI.8

Nama Guru : Ibu Yosuba Isfisiani, M.Pd.

Hari/Tanggal : Senin, 11 agustus 2028

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI.8

Lokasi Observasi: SMA N 3 Bangkulu Tengah

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru.	Power Point
		b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain).	Laptop, proyektor dan Handphone (HP)
		c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	Google dan canva
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital.).	Siswa menyimak penjelasan guru melalui Power Point.
		b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital).	Siswa dan guru berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan.
		c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	Siswa membaca teks yg ada di PPT untuk ditulis dibuku matematika.

Lanjutan Lampiran 5. Hasil Observasi di Kelas XI.8

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	<p>Siswa menulis tesis yang ada di Power Point sebagai bahan ajar mereka saat ujian.</p>
--	--	---	--

Lampiran 6. Hasil Observasi di Kelas XI.9

Nama Guru : Yosua Ist. Islami. M.Pd.
 Hari/Tanggal : Selasa, 12 agustus 2020
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Kelas : XI . 9
 Lokasi Observasi: SMA N 3 Banglulu Tongah.

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru.	<u>Power Point</u>
		b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain).	<u>Laptop, Proyektor dan Handphone (HP)</u>
		c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	<u>Canva dan google</u>
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital.).	<u>Siswa menyimak penjelasan guru tentang buku argumentasi yang ada di PPT.</u>
		b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital).	<u>Siswa berbicara kepada guru saat tanya menjawab tentang materi yang telah diajukan.</u>
		c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	<u>Siswa membaca materi di power point, dan membaca contoh di power point.</u>

Lanjutan Lampiran 6. Hasil Observasi di Kelas XI.9

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	<p><i>siswa mampu meneri yang ada di PPT untuk pogang an mewah saat ujian.</i></p>
--	--	---	--

Lampiran 7. Hasil Observasi di Kelas XI.9

Nama Guru : Yosujo Ichislami, M.Pd.Hari/Tanggal : Selasa, 19 agustus, 2020

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI - 9Lokasi Observasi: SMA N 3 Banjulu Tengah

No.	Komponen	Indikator / Aspek Pengamatan	Hasil Observasi / Keterangan
1.	Jenis Media Digital	a. Jenis media digital yang digunakan guru.	<u>power Point</u>
		b. Perangkat pendukung yang digunakan (misalnya: smartphone, laptop, proyektor, dan lain-lain).	<u>laptop, Proyektor dan Handphone</u>
		c. Aplikasi atau platform digital yang dimanfaatkan (misalnya: YouTube, Instagram, PowerPoint, dan lain-lain).	<u>Canva dan google</u>
2.	Pemanfaatan Media Digital	a. Keterampilan menyimak (misalnya: siswa menyimak penjelasan guru atau tayangan dari media digital.).	<u>Siswa menyimak penjelasan guru tentang paragraf argumentasi.</u>
		b. Keterampilan berbicara (misalnya: siswa berdiskusi, mempresentasikan atau menjawab pertanyaan berdasarkan materi dari media digital).	<u>Siswa dan murid berdiskusi.</u> <u>Siswa mempresentasikan hasil tugas mereka ke depan kelas. dan bertanya jawab.</u>
		c. Keterampilan membaca (misalnya: siswa membaca teks digital, artikel online).	<u>Siswa membaca materi dan struktur di Power Point.</u>

Lanjutan lampiran 7. Hasil Obsevasi di Kelas XI.9

		d. Keterampilan menulis (misalnya: siswa menulis tugas, paragraf, atau teks argumentasi berdasarkan materi dari media digital).	siswa ditugaskan untuk membuat sebuah paragraf agar argumentasi berdasarkan teks yang telah ditemui .
--	--	---	---

Lampiran 8. Hasil Wawancara dengan Guru 1

- P:** Apa saja media digital yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia?
- G:** Media digital yang sering saya gunakan dalam kelas adalah media google yaitu berupa website
- P:** Apakah penggunaan media digital membantu ibu mempermudah penyampaian materi kepada siswa?
- G:** Ya. Sebenarnya kalau penggunaan media website ini pada dasarnya kalau sekedar materi biasanya dijelaskan atau dijabarkan, nah kita menggunakan media website ini hanya sekedar mencari referensi tambahan atau tugas saja. Kalau pakai PowerPoint, anak-anak juga kelihatan lebih antusias. Mereka kadang suka tanya-tanya tentang gambar atau bagan yang saya tampilkan, jadi kelas lebih hidup. Saya juga lebih mudah ngemanage waktu, karena materinya sudah terstruktur di slide.
- P:** Apakah penggunaan media digital meningkatkan minat atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia?
- G:** Iya, kalau kita menggunakan media digital berupa website, itu anak-anak malah lebih semangat belajarnya. Website itu memberikan kebebasan memilih website meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Setelah siswa berhasil menemukan contoh teks argumentasi, guru mengajak mereka untuk membahas kembali isi teks tersebut. Melalui diskusi yang dipandu, siswa diajak memahami struktur teks argumentasi, gagasan utama, serta cara penulis mengemukakan pendapatnya, sehingga siswa tidak hanya sekadar menemukan teks dari internet, tetapi juga belajar menganalisis dan memahami isi bacaan secara lebih mendalam.
- P:** Menurut ibu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas?
- G:** Mereka lebih semangat dan lebih mudah untuk mengerjakan tugas.
- P:** Aplikasi atau platform apa yang menurut ibu paling efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Mengapa?

- G:** Kalau aplikasi mereka hanya menggunakan google untuk mencari referensi di website, tetapi kita sebagai guru walaupun anak menggunakan *handphone* perindividu itu juga harus kita awasi, karena nanti takutnya mereka melihat hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan materi.
- P:** Sumber informasi apa yang digunakan oleh ibu untuk memahami dan menerapkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran?
- G:** Kebetulan kemarin kita ada pelatihan *house tranning* di hotel nala, disitu kita mempelajari beberapa aplikasi yang digunakan untuk mencari materi maupun untuk mencari beberapa sumber. Nah dari situ kita bisa menggunakan IA.
- P:** Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam penggunaan media digital, baik kendala teknis maupun non-teknis?
- G:** Kalau dari segi kendala, baik mencari materi atau mencari tugas secara umumnya tidak ada kendala, karena di situ kitab isa menemukan apa yang kita inginkan. Tetapi biasanya kalau pembelajaran di dalam kelas itu setiap anak akan menggunakan handphonanya masing-masing. Kendalanya biasanya kita memang harus lebih ekstra dalam mengawasi anak takutnya nanti dia bermain game atau membuka hal-hal yang tidak ada berkaitan dengan materi.
- P:** Kalau kendala teknisnya apa ada ibu?
- G:** Sebenarnya kalau kendala teknisnya itu biasanya kalau seandainya mati lampu, nah kalau pada saat mati lampu otomatis sinyalnya akan hilang.
- P:** Kalau dari segi perangkat keras disini apakah sudah memadai atau belum?
- G:** Kalau infokus pada dasarnya disekolah kita ini sudah ada, sudah banyak pada dasarnya. Tapi terkadang kalau kita mau menggunakan infokus itu agak ribet ya, karenakan mau ngambil dulu, mau pinjam dulu jadi kebanyakan kita karena anak sudah menggunakan handphone dan setiap anak pasti ada kita lebih ke menggunakan hanphone saja.
- P:** Bagaimana cara ibu mengatasi kendala tersebut dalam pembelajaran?
- G:** Misalnya ini menggunakan handphone ya, kalau misalnya ada kendala misalnya kita menyuruh anak mencari tugas atau materi menggunakan handphone kita harus mengawasi anak jangan sampai dibiarkan begitu saja.

- P:** Apa harapan ibu terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia ke depan?
- G:** Harapan saya terhadap media digital dalam pembelajaran khususnya untuk SMA ini anak akan lebih semangat lagi dan akan lebih aktif lagi dalam pembelajaran.

Lampiran 9. Hasil Wawancara dengan Guru 2

- P:** Apa saja media digital yang sering ibu gunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia?
- G:** Kalau yang paling sering, yang paling sering itu power point, youtube, prezi
- P:** Kalau penggunaan Instagram bagaimana ibu?
- G:** Jarang, paling media online kayak berita-berita online itu berarti di google ya.
- P:** Apakah penggunaan media digital membantu ibu mempermudah penyampaian materi kepada siswa?
- G:** PowerPoint itu sangat membantu saya, terutama kalau menjelaskan materi yang ada strukturnya atau konsep yang butuh contoh visual. Siswa jadi lebih cepat paham, tidak cuma dengar saja. Saya juga jadi lebih yakin semua poin penting sudah tersampaikan.
- P:** Apakah penggunaan media digital meningkatkan minat atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia?
- G:** Sangat ya! 85% kayak tadikan kita lihat *ice breaking* mereka menyimak semua, salah satunya bisa kita lihat disana.
- P:** Menurut ibu bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran di kelas?
- G:** Sangat baik responnya, mereka juga kalau ada tayangan video juga pastinya menyimak, mereka lebih semangat dari pada kita menulis di papan tulis. Tapi sesekali yang Namanya Bahasa Indonesia pasti ada juga menulis di papan.
- P:** Aplikasi atau platform apa yang menurut ibu paling efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Mengapa?
- G:** Pertama ada power point, yang kedua ada prezi. Kenapa? Karena untuk menarik perhatian itu dari visualnya terlebih dahulu kalau di power point dan prezi itu visualnya sudah menarik, apapun yang kita cari mau gambar apa, mau bentuknya gimana, tampilan media pembelajaran kita itu pasti menarik kalau menurut saya pribadi.
- P:** Sumber informasi apa yang digunakan oleh ibu untuk memahami dan menerapkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran?

- G:** Biasa dari artikel online, di google kita nyari, terus di media sosial yang lagi viral-viral kalau misalnya lagi belajar kayak teks berita, atau teks argumentasi yang lagi kita pelajari di kelas itu melihatnya di sosial media misalnya kalau saya lebih sering di Instagram atau di tiktok.
- P:** Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam penggunaan media digital, baik kendala teknis maupun non-teknis?
- G:** Pertama jaringan, karena kita kan menggunakan media online, terus juga kalau misalnya ada pemadaman listrik, yang ketiga kondisi dilapangan kadang tiba-tiba ada satu dan lain hal yang membuat kita untuk tidak bisa mengajar seperti ada tugas tambahan yang memang tidak bisa ditinggalkan, seperti kemari nada AMBK. Terus juga kadang ada aja kegiatan di sekolah.
- P:** Bagaimana cara ibu mengatasi kendala tersebut dalam pembelajaran?
- G:** Ada plan A dan plan B, karena media digital kita sudah tau kalau persiapannya harus matang, ada perangkat kerasnya seperti infokus, laptop dan lain-lain. Tapi kalau lagi ada kendala itulah gunanya ada LKPD, kita buat semenarik mungkin, terus juga paling buku cetak karena walaupun memakai media digital buku teks itu penting juga untuk digunakan.
- P:** Apa harapan ibu terhadap pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia ke depan?
- G:** 1. Bisa lebih baik lagi, 2. Walaupun sudah menggunakan media digital harapannya anak-anak itu lebih antusias lagi, tetapi ada *back-upan* nya, 3. Guru bisa menggunakan media digital dengan lebih maksimal lagi, 4. Sekolah sarana dan prasarana lebih mendukung lagi, kalau disini sudah mendukung tapi kan kadang kendala teknis seperti pemadaman Listrik, sinyal (memang pakai wifi juga tapi kadangkan jaringan itu bisa bermasalah).
- P:** Apakah ada pelatihan yang diadakan sekolah terkait penggunaan media digital dalam pembelajaran atau para guru yang menggunakan media digital itu belajar secara otodidak?
- G:** Kemarin itu ada, penggunaan plafrom digital untuk belajar guru tapi kalau saya pribadi belum pernah ikut jadi belajar otodidak aja.

Lampiran 10. Foto Dokumentasi



Gambar 1. Siswa mencari contoh teks argumentasi di kelas XI 5



Gambar 2. Siswa mencari struktur teks argumentasi di kelas XI 5



Gambar 3. Siswa mencari kohesi dan koheren di kelas XI 6



Gambar 4. Penggunaan aplikasi power point di kelas XI 8



Gambar 5. Penggunaan aplikasi power point di kelas XI 8



Gambar 6. Penggunaan aplikasi power point di kelas XI 9

Lampiran 11. Surat Keterangan Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
NOMOR : B.000.9/352/SMAN3BT/2025

Dasar : Surat dari Universitas Bengkulu Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Nomor : 5619/UN30.7/PL/2025 Hal Permohonan Izin Penelitian. Berkennaan dengan hal tersebut, Kepala SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah

MENERANGKAN:

N a m a : Lia Febriyanti
N I M : A1A021025
Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Telah secara nyata melaksanakan penelitian di SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah Kabupaten Bengkulu Tengah dengan judul **“Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI DI SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah”** pada tanggal 28 Juli 2025 s.d 29 Agustus 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu Tengah, 22 Oktober 2025
 Kepala SMA Negeri 3 Bengkulu Tengah,



Enton Apiri, M.Pd.
Pembina TK.I (IV/b)
NIP 198005152008011008

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Lia Febriyanti lahir di desa Bajak III, 14 Februari 2003 dari pasangan Bapak Sian Abadi dan Ibu Cahaya. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis tinggal di Desa Taba Gemantung Kecamatan Merigi Sakti Kabupaten Bengkulu Tengah. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Merigi Sakti pada tahun 2015.

Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Bengkulu Tengah pada tahun 2018, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 4 Bengkulu Tengah tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa S-1 di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu melalui Jalur Undangan, yaitu SBMPTN dengan nomor pokok mahasiswa A1A021025.

Selama menjalani pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bengkulu, penulis memperoleh banyak pengalaman berharga yang membentuk cara berpikir dan sikap dalam menempuh perjalanan akademik. Minat yang mendalam terhadap bahasa dan sastra, khususnya dalam kegiatan menulis, menjadi alasan utama penulis memilih program studi ini.