



Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan

Mailisa Firma Putri¹, Denik Wirawati²

Universitas Ahmad Dahlan^{1,2}

mailisafirmaputri@gmail.com¹, denik@pbsi.uad.ac.id²,

DOI: <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.102>

First received: 19-08-2022

Final proof received: 30-09-2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan teknologi digital dalam bentuk media pembelajaran pada kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan, Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Objek yang digunakan yaitu siswa SMP Negeri 5 Banguntapan kelas VII. Penelitian ini mendapatkan hasil yaitu berupa penerapan beberapa teknologi digital oleh guru yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang dilihat dari hasil observasi. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas yaitu berupa *Power Point (PTT)*, *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, dan video *Youtube*. Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Penerapan media pembelajaran digital tersebut mampu memberikan hasil penilaian yang maksimal pada siswa. Hal tersebut dilakukan oleh guru saat pembelajaran di dalam kelas atau pada pengambilan nilai akhir pembelajaran. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: penerapan; teknologi digital; media pembelajaran;

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe learning in the classroom by applying digital technology in the form of learning media in class VII SMP Negeri 5 Banguntapan, Yogyakarta. The method used in this research is descriptive qualitative by using interview, observation, documentation, and questionnaire techniques. The objects used are students of SMP Negeri 5 Banguntapan class VII. This study obtained results in the form of the application of several digital technologies by teachers which were used as learning media in the classroom as seen from the results of observations. The learning media used by the teacher in the classroom are in the form of *Power Point (PTT)*, *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, and *Youtube* videos. The application of digital technology as a learning medium is used to assist teachers in delivering material in class.

The application of digital learning media is able to provide maximum assessment results for students. This is done by the teacher when learning in the classroom or at the final score of learning. There are factors that influence the application of digital learning media used in learning

Keywords: application; digital technology; instructional media

1. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki komponen penting yang digunakan sebagai pedoman untuk tercapainya tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan komponen sistem pendidikan yang membawa pembaharuan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang sebelumnya menjadi dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berubahnya KTSP menjadi kurikulum 2013 digunakan sebagai usaha untuk memperbaharui pengembangan kurikulum setelah dilakukan penelitian yang dilakukan sesuai dengan yang dibutuhkan generasi muda (Pahrudin and Pratiwi, 2019). Perubahan dalam kurikulum pembelajaran didampingi dengan penggunaan teknologi digital.

Penerapan teknologi digital pada era saat ini, diharapkan mampu memudahkan kegiatan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi, informasi, dan komunikasi dikenal sebagai medium yang mampu memberikan jawaban berupa informasi dalam segala bidang ilmu (Prawiradilaga, Ariani and Handoko, 2016). Penerapan teknologi dalam pembelajaran tentunya menjadi hal yang sangat penting dalam pendidikan saat ini, untuk itu pendidik diharuskan memiliki kemampuan untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran menggunakan teknologi. Menurut Haag dan Keen menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang digunakan dalam membantu tugas-tugas yang sangat berhubungan dengan proses penyampaian data (Affandi, 2018, p. 8).

Teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan dalam pengajaran tidak dapat dilepaskan dengan kaitannya kaidah dan aturan-aturan terkait perubahan tingkah laku pribadi. Bentuk dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu seperti berkembangnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diakibatkan dari pengalaman yang merupakan komponen keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar lebih canggih dan kreatif dengan menggunakan teknologi informasi digital. Media pembelajaran digital merupakan media belajar yang bekerja menggunakan data digital atau mampu menghasilkan karya digital yang mampu diakses, diolah, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Batubara, 2021, p. 3). Beberapa bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, memberikan informasi, dan mengelola informasi E- education yang berkaitan dengan pemanfaatan media dan teknologi komunikasi, seperti internet, komputer, video atau televisi, radio, dan alat audiovisual lainnya yang dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Nurdyansyah, 2019, p. 73).

Saat ini semakin berkembang berbagai macam jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan pendidik dan menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh khususnya yaitu seperti *WhatsApp*, *goggle classroom*, *quizizz*, *canva* dan *e-learning*. Selain media pembelajaran jarak jauh, media digital yang digunakan di dalam kelas yaitu dapat berupa media *Power Point*, *Google Crome*, dan *Youtube*. Penggunaan teknologi digital juga dapat membantu guru untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang menarik. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang inovatif pada proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pembelajaran di SMP N 5 Banguntapan, guru telah menerapkan teknologi digital sebagai media pembelajaran digital pada kelas VII. Guru akan mudah menyampaikan informasi di dalam kelas dan mampu berinteraksi dengan siswa apabila terdapat peserta didik yang kurang mengerti maksud dari materi yang disampaikan secara langsung. Pemanfaatan teknologi informasi digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil penilaian akhir. Akan tetapi, penerapan teknologi digital akan berhasil karena dipengaruhi oleh beberapa faktor terutama pada siswa dan guru. Guru dan siswa memiliki keterkaitan dalam proses pembelajaran untuk itu menjadi tugas guru untuk mampu membangun minat belajar siswa.

Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dengan teknologi digital dilakukan untuk menyampaikan informasi sesuai materi pelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sumber belajar dengan menggunakan media informasi digital yaitu berupa *Blog*, *Website*, *E-book*, dan *Youtube*. Menggunakan sumber belajar dengan teknologi digital akan membuat siswa mampu mendapatkan materi tambahan sesuai dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi, pendidik tentunya mampu menghasilkan bentuk pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pengajar dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif (Hasan, 2021, p. 10). Seorang guru harus mampu mengembangkan inovasi pada dirinya dan peserta didik, agar mampu membangkitkan motivasi siswa dengan menggunakan beragam metode belajar yang menarik (Salsabila and Agustian, 2021, p. 125). Proses belajar peserta didik juga menggunakan sumber belajar yang telah ditetapkan sebagai media informasi untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran terdapat dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran di dalam kelas. Faktor umum yang mempengaruhi penerapan teknologi

digital adalah dari guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, terdapat faktor luar atau eksternal yaitu lingkungan dan sarana pendukung penggunaan teknologi digital.

Pemanfaatan teknologi juga terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, contoh kekurangan penggunaan teknologi yaitu terdapat pada peserta didik yang kurang mendapat pengalaman dalam belajar (Suminar, 2019, p. 775). Pada pemanfaatan setiap media pembelajaran yang digunakan juga terdapat keunggulan dan kelemahan pada masing-masing media. Keunggulan dan kelemahan tersebut dapat diketahui dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media tersebut di dalam proses belajar mengajar. Selain pada peserta didik, model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya belum dapat membantu peserta didik dalam sesuai dengan yang dibutuhkan masing-masing, hal tersebut disebabkan karena proses belajar mengajar yang dilakukan di ruang kelas pada jangka waktu tertentu (Lestari, 2015, p. 123).

Penelitian ini tentunya tak lepas dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini relevan dengan penelitian (Anshori, 2019) yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini membahas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pemanfaatan media informasi digital dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa internet, *Mobile Phone*, dan *CD Room/Flashdisk*. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian ini membahas tentang definisi, fungsi, dan manfaat penggunaan media digital.

Selanjutnya, penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu (Iskhak, 2021) berjudul “Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas”. Penelitian ini membahas tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan mendeskripsikan hasil dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan subjek yang diteliti yaitu pelajaran matematika bagi peserta didik kelas VII. Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran digital, seperti *Google Classroom*, *Quizizz*, *Google Form*, *Youtube*, *Ridht Choice*, *Microsoft Office 365*, *WhatsApp*, dan *E-Learning* sekolah.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono dalam (Siyoto and Sodik, 2015) bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Banguntapan waktu bertahap yaitu pada bulan Januari-April awal pembelajaran semester genap. Objek yang diteliti yaitu penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan subjek yang digunakan yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan.

Teknik pengumpulan data kualitatif berupa data tulis dan lisan yang merupakan hasil dari wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Banguntapan, serta observasi langsung di dalam kelas saat pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital, serta data angket dari siswa setelah pembelajaran menggunakan media digital. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis data dengan melakukan kegiatan lapangan berdasarkan pengetahuan yang didapatkan sebelumnya. Instrumen yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian yaitu berupa buku, skripsi, artikel atau jurnal daring, laptop, dan materi pelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Metode dan teknik analisis data untuk mengolah data yang ditemukan dengan menggunakan analisis deskriptif berupa data kualitatif

3. PEMBAHASAN

Di SMP Negeri 5 Banguntapan sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi terbaru yang membuat pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan potensi guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran dengan penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia telah digunakan di SMP Negeri 5 Banguntapan. Pada awal tahun 2022 merupakan awal ajaran semester dua. Pada awal ajaran semester dua ini SMP Negeri 5 Banguntapan juga mulai menerapkan proses pembelajaran tatap muka, setelah sebelumnya proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Hal tersebut berdasarkan keterangan guru bahasa Indonesia kelas VII melalui wawancara guru yang diberikan. Sekolah sudah menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Guru Bahasa Indonesia kelas VII menyatakan bahwa di sekolah sudah menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Pembelajaran di kelas VII menggunakan media digital berbasis aplikasi. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital tersebut berupa web seperti file presentasi *Power Point* (PTT), *Sway Office*, *Google Form*, *Padlet*, *Quizizz*, *WhatsApp*, dan *Youtube*. Sekolah juga telah memberikan sarana dan prasarana sebagai penunjang penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti laboratorium IPA, Multimedia, LCD Proyektor, dan Speaker sebagai penunjang pembelajaran.

Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan beberapa media teknologi berbasis aplikasi dan web. Teknologi digital sebagai media pembelajaran yang digunakan guru yaitu seperti *Sway Office*, *Power Point* (PPT), *Video*, *Padlet*, *Google Form*, *Quizizz*, dan *WhatsApp*. Beberapa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau daring digunakan untuk penugasan dan pengumpulan tugas dengan menggunakan media *Padlet*, *Google Form*, dan *WhatsApp*. Teknologi tersebut menjadi media yang digunakan oleh guru untuk mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk yang lebih menarik. Penerapan teknologi digital tersebut

sebagai media pembelajaran dinilai lebih efektif, cara pengaplikasiannya yang cukup sederhana dan praktis. Media teknologi digital tersebut juga tidak hanya menyajikan tulisan saja, namun juga dapat ditambahkan dengan visual seperti gambar, video, dan rekaman suara.

Media pembelajaran digital juga lebih efektif dalam membantu guru dalam proses belajar mengajar pembelajaran bahasa Indonesia. Guru bahasa Indonesia menjelaskan bahwa penggunaan media digital lebih efektif digunakan karena cara pengaplikasiannya cukup sederhana dan praktis, selain itu tidak hanya menyajikan tulisan/linguistik saja melainkan bisa ditautkan dengan visual gambar, video, dan rekaman suara.

Kegiatan penerapan teknologi digital di dalam kelas dilakukan oleh guru dengan ketersediaan fasilitas dari sekolah sebagai penunjang pembelajaran dengan teknologi digital. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah yaitu berupa laboratorium IPA, Multimedia, LCD Proyektor, dan *Speaker*. Fasilitas LCD Proyektor sudah terdapat pada masing-masing kelas sehingga dapat digunakan dalam setiap pembelajaran di masing-masing kelas, sedangkan untuk fasilitas yang lain hanya terdapat beberapa barang dan harus digunakan secara bergantian. Namun, terdapat beberapa kelas dengan fasilitas penunjang yang tidak dapat digunakan dengan baik, seperti LCD yang tidak beroperasi atau tampilan yang tidak jelas. Oleh karena itu, guru menggunakan ruang laboratorium untuk melakukan pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran digital dapat berlangsung dengan baik.

Proses penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran dilakukan oleh guru sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pembelajaran dilaksanakan dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Proses penerapan beberapa media teknologi digital tersebut dirumuskan dengan pembahasan sebagai berikut.

a. Penerapan Media *Sway Office*

Sway Office merupakan media dari aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan guru untuk membuat atau berbagi laporan, dokumen, atau presentasi yang interaktif. Media *Sway* digunakan guru untuk membuat presentasi yaitu berupa teks materi, gambar, dan video untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Media *Sway Office* digunakan guru dalam menyampaikan materi Bab 1 Kompetensi Dasar 3.9 dan 4.9 yaitu Puisi Rakyat. Media *Sway Office* digunakan oleh guru untuk membuat dua materi, yaitu Bab 1 Puisi Rakyat 1 yang berisi materi pengertian Puisi Rakyat, ciri-ciri Puisi Rakyat, dan macam-macam Puisi Rakyat. Pada materi tersebut, guru juga menyantumkan contoh praktik pantun berupa *link Youtube* video berpantun. Bab 1 Puisi Rakyat 2 berisi materi pengertian syair, ciri-ciri syair, jenis-jenis syair, dan contoh syair, serta pendalaman materi yaitu berupa *link Youtube* dari video materi Puisi Rakyat



Gambar 1: Penerapan Media *Sway Office*

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas VII SMA Negeri 5 Banguntapan yaitu penerapan media *Sway Office* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media digunakan dua kali pertemuan di kelas VII A dan VII C. Dimulai dengan guru mempersiapkan materi sebelum hari pelaksanaan pembelajaran. Pada saat pembelajaran, guru mempersiapkan bahan ajar untuk menyampaikan materi didalam kelas. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa, mengucap salam, dan melakukan presensi terhadap siswa yang hadir dalam kelas. Kemudian, guru menampilkan media *Sway Office* yang berisi materi menggunakan LCD Proyektor yang terdapat didalam kelas. Sebelum guru mulai menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk membaca materi yang terdapat didalam Lembar Kerja Siswa (LKS) atau di buku paket. Setelah itu, guru menyampaikan materi yang terdapat pada tampilan *Sway Office*. Siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan dapat mengajukan pertanyaan apabila terdapat materi yang kurang dipahami. Guru juga menampilkan video dari *link Youtube* yang terdapat dalam *Sway Office*. Guru memberikan pertanyaan singkat kepada siswa untuk melihat tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan melalui media *Sway Office*. Pada akhir pembelajaran guru meminta siswa mengerjakan soal yang terdapat dalam LKS dan mengoreksi hasil jawaban bersama siswa di dalam kelas.

b. Penerapan Media *Power Point* (PPT)

Power Point (PPT) merupakan media dari aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan guru untuk mengemas materi pembelajaran yang akan dipresentasikan di dalam kelas. *Fitur* yang terdapat di dalam *Power Point* juga beraneka macam sehingga mampu dimanfaatkan oleh guru untuk membuat materi yang lebih menarik. Langkah untuk mengemas materi ke dalam bentuk PPT yaitu mempersiapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam PPT. Guru memperoleh materi melalui buku ajar atau LKS yang dimiliki oleh guru. Guru juga biasanya mencari materi tambahan yang terdapat di internet. Materi yang telah terkumpul di masukkan ke dalam setiap slide atau halaman di PPT sesuai dengan urutan materi. Materi dibuat menjadi tampilan yang menarik sesuai dengan fitur yang telah disediakan media PPT. Materi dikemas dengan sederhana, jelas, menarik agar siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran.



Gambar 2: Penerapan Media PPT

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas, proses penerapan media PPT dilaksanakan oleh guru bahasa Indonesia di kelas VII. dengan perhatian dari siswa di dalam kelas. Guru menjadi perantara untuk menyampaikan materi yang terdapat di PPT agar siswa mampu memahami maksud dari materi. Pembelajaran dikelas dimulai dengan berdoa. Guru mengucapkan salam kepada siswa dan memberikan motivasi belajar. serta melakukan presensi kepada siswa yang hadir di kelas. Penereapan media PPT dilakukan oleg guru dengan mempersiapkan alat-alat seperti leptop dan LCD Proyektor. PTT ditampilkan dengan LCD Proyektor yang terdapat dimasing-masing kelas. Kemudian guru meminta siswa untuk memperhatikan tayangan PPT sekaligus membaca materi pada buku siswa dan LKS. Guru menyampaikan materi yang terdapat pada PPT dengan berinteraksi dengan siswa seperti menanyakan hal-hal terkait materi yang dipahami oleh siswa. guru juga memberikan contoh materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Setelah menyampaikan materi, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal di LKS untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan guru melalui PPT. Guru bersama siswa mengoreksi hasil pengerjaan LKS di dalam kelas. pada penutup pembelajaran guru memberikan kesimpulan dari hasil penyampaian materi dengan menggunakan PPT.

c. Penerapan Media *Google Form*

Google Form merupakan media layanan dari *Google* yang digunakan guru untuk membuat soal penugasan kepada siswa. Guru biasanya menggunakan *Google Form* untuk memberikan tugas kepada siswa sehingga siswa dapat mengerjakan dimana pun dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru. Guru membuat *Google Form* sebagai penugasan pada materi Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat dan Struktur dan Kebahasaan Teks Fabel. *Google Form* merupakan media yang mudah diakses oleh guru atau siswa. siswa hanya perlu memasukkan tautan *Google Form* yang telah dibuat oleh guru ke situs *Google*, bahkan siswa tidak perlu memasukan akun *E-mail*. Langkah untuk membuat *Google Form*, pertama guru membuka situs *Google Form*. Kemudian, guru menambahkan pertanyaan dengan opsi jawaban yang tersedia. Guru memberikan tautan *Google Form* melalui *WhatsApp Group* yang terdapat pada masing-masing kelas.

docs.google.com/forms/d/e

TUGAS BAHASA INDONESIA

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Guru : Fitriardi Wibowo, M.Pd.
Kelas : 7 ABCD

mailisafirmaputri@gmail.com [Ganti akun](#)

📄

Nama dan foto yang terkait dengan Akun Google Anda akan direkam saat Anda mengupload file dan mengirim formulir ini. Alamat email Anda bukan bagian dari respons Anda.

* Wajib

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Gambar 3: Penerapan Media *Google Form*

Pemerolehan data dari hasil belajar siswa melalui *Google Form* yaitu berupa link *Google Form* dari akun guru. Siswa dapat mengerjakan tugas melalui *Google Form* yaitu dimulai dari guru membagikan tautan *Google Form*. Selanjutnya, siswa menekan tautan yang diberikan oleh guru melalui *WhatsApp Group* atau menyalin tautan ke dalam situs internet yang tersedia pada gawai atau teknologi yang digunakan oleh siswa untuk mengerjakan tugas. Setelah siswa berhasil masuk ke dalam halaman *Google Form*, siswa mengisi identitas mengisi pertanyaan sesuai dengan perintah guru. Selain digunakan untuk mengerjakan tugas, *Google Form* juga digunakan oleh guru sebagai media untuk mengumpulkan jawaban siswa berupa gambar atau foto dan dokumen.

d. Penerapan Media *Padlet*

Padlet digunakan oleh guru sebagai media pengumpulan tugas. Pada pembelajaran pada materi Puisi Rakyat, guru meminta siswa membuat pantun dan mengumpulkan hasil karyanya melalui *Padlet*. *Padlet* merupakan aplikasi berupa tampilan papan tulis yang digunakan siswa untuk mencatat.



Gambar 4: Penerapan Media *Padlet* di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas VII, media *Padlet* digunakan untuk membuat penugasan. Pertama, guru harus membuat akun *Padlet* agar dapat mengakses media. Kemudian, guru menyalin tautan halaman kerja siswa sesuai kelas yang telah dibuat. Cara agar siswa dapat mengumpulkan hasil tugas ke media *Padlet* yaitu guru memberikan tautan agar siswa dapat memasuki halaman kerja di *Padlet* untuk mencatat hasil karya membuat pantun. Selain mencatat hasil karya, siswa juga dapat

menambahkan gambar atau video ke dalam papan hasil kerja masing-masing siswa. siswa juga dapat mengubah hasil jawaban sampai sebelum batas waktu pengumpulan tugas yang diberikan oleh guru.

e. Penerapan Media Video *Youtube*

Video *Youtube* digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang mampu menampilkan audio visual yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Media video *Youtube* digunakan pada pembelajaran materi Teks Fabel. Guru menggunakan video sebagai media untuk menayangkan video cerita teks Fabel yang terdapat pada *Youtube*. Contoh cerita yang digunakan guru untuk materi teks Fabel yaitu cerita binatang “Semut dan Belalang”.



Gambar 5. Penerapan Media Video *Youtube*

Proses penerapan media video *Youtube* di dalam kelas VII pada pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan oleh guru dengan perhatian siswa di dalam kelas. Pembelajaran dibuka dengan berdoa, lalu guru memberikan salam serta motivasi, serta presensi terhadap siswa yang hadir di dalam kelas. Guru memperkenalkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Guru mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk menampilkan media video. Kemudian, guru membuka aplikasi *Youtube* yang terdapat dalam laptop dan membuka bagian cerita “Semut dan Belalang” yang telah dipersiapkan. Video cerita “Semut dan Belalang” ditampilkan dengan menggunakan laptop guru dan LCD yang terdapat di masing-masing kelas VII. Guru meminta siswa agar memperhatikan cerita dari awal hingga akhir dengan teliti, serta memperhatikan setiap bagian peristiwa di dalam cerita. Guru mulai menayangkan video cerita “Semut dan Belalang” dan seluruh siswa memperhatikan video. Setelah penayangan video, guru membahas isi dari cerita Fabel dalam cerita. Guru menanyakan terkait tokoh, watak tokoh, dan latar dalam cerita fabel. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, sesuai dengan cerita fabel yang ditayangkan.

f. Penerapan *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan oleh guru untuk membuat quiz atau pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan sebelumnya. Pada pembelajaran guru menggunakan *Quizizz* pada materi Teks Fabel yaitu pengertian, dan unsur intrinsik fabel. Guru menggunakan *Quizizz* sebagai media untuk membuat quiz sesuai jalan cerita

dari video “Semut dan Belalang” yang telah ditayangkan sebelumnya. Soal dalam kuis yaitu mengenai pengertian teks Fabel, unsur intrinsik, dan sesuai dengan cerita fabel “Semut dan Belalang” yang ditayangkan dengan video. Cara membuat soal di *Quizizz* yaitu guru membuka aplikasi *Quizizz*. Guru membuat akun *Quizizz* agar dapat mengakses dan membuat kuis. Guru membuat kuis dengan mengisi pertanyaan yang akan di berikan kepada siswa, beserta jawaban yang benar dari pertanyaan tersebut. Hasil kuis disimpan dan digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* di kelas.



Gambar 6. Penerapan Media *Quizizz* di dslsm kelas

Berdasarkan hasil observasi di dalam kelas, penerapan media *Quizizz* di dalam kelas dilakukan setelah penayangan video Youtube dari cerita fabel “Semut dan Belalang”. Kuis yang dibuat guru untuk melihat hasil pengamatan siswa dari video cerita menggunakan media *Quizizz*. *Quizizz* ditampilkan melalui laptop guru dan LCD Proyektor yang terdapat di dlaam masing-masing kelas. Pertanyaan *Quizizz* dikerjakan secara bersama-sama oleh siswa di kelas. Aturan sekolah yang masih melarang siswa untuk membawa gawai, sehingga siswa tidak dapat mengakses *Quizizz* secara mandiri. Proses penerapan *Quizizz* dilakukan dengan bantuan guru dan siswa dengan memperhatikan tampilan *Quizizz* di depan kelas. Siswa menjawab kuis dan guru membantu menekan jawaban dari siswa untuk melihat hasil jawaban.

g. *WhatsApp Group* (WAG)

WhatsApp merupakan apalikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi pada pembelajaran daring atau jarak jauh. *WhatsApp Group* dijadikan kelas daring yang mampu memuat banyak anggota yaitu guru dan para siswa. Pada pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan SMP Negeri 1 Banguntapan, WAG digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan informasi dari sekolah kepada siswa di luar jam pembelajaran di sekolah. selain menyampaikan informasi sekolah, WAG juga digunakan oleh guru untuk memberikan materi berupa bentuk dokumen yang dapat diakses oleh siswa secara daring.



Gambar 7: Penerapan Media WhatsApp Group (WAG)

Guru biasanya juga menggunakan WAG untuk membagikan tautan-tautan untuk diakses siswa sebagai penggumpulan tugas seperti tautan *Google Form*, *Quizizz*, dan sebagainya. Siswa juga dapat menanggapi informasi yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran bahasa Indonesia guru menggunakan WAG sebagai media untuk mengirimkan tautan penggumpulan tugas seperti *Google Form* dan *Padlet* yang telah digunakan. Guru juga menggunakan media ini untuk mengingatkan siswa agar mengerjakan tugas bahasa Indonesia.

Hasil Penerapan Teknologi digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil dari penerapan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar mampu membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Beberapa media yang digunakan mampu membantu siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru memberikan pertanyaan kepada siswa setelah menyampaikan materi, kemudian siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan materi yang terdapat pada media. Hal tersebut digunakan untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan media digital. Penggunaan media digital yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran juga mendapat respon baik dari siswa.

Penggunaan media pembelajaran dengan teknologi digital juga mampu membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Guru mengungkapkan bahwa siswa antusias dan fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Hasil nilai yang diperoleh oleh peserta didik dengan menggunakan teknologi digital juga sangat baik. Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Penilaian harian siswa terdapat dua kategori yaitu penilaian keterampilan dan pengetahuan. Guru memberikan hasil nilai di atas rata-rata terhadap hasil pengerjaan tugas siswa.

Pada pembelajaran di dalam kelas, guru juga menguji satu per satu siswa dengan pertanyaan yang terdapat dalam materi, seperti guru meminta siswa untuk membuat contoh pantun nasihat kepada siswa pada saat pembelajaran. Siswa membuat contoh

pantun sesuai dengan contoh pantun yang terdapat dalam materi pada *Sway Office*. Beberapa siswa mampu perintah yang disampaikan oleh guru dengan tepat sesuai dengan materi yang telah ditampilkan menggunakan media digital. Pada penerapan media *Quizizz*, siswa mampu menjawab semua soal kuis dengan benar. Siswa mampu berkerja sama dengan siswa lain untuk menjawab soal kuis tersebut.

Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Pada penilaian harian Bab 1 yaitu materi Puisi Rakyat terdapat dua kategori hasil penilaian yaitu keterampilan dan pengetahuan. Penilaian keterampilan yaitu guru meminta siswa membuat pantun perkenalan, pantun nasihat, dan pantun agama yang dikumpulkan dengan menggunakan media *Padlet*.

Tabel 1: Penilaian Ulangan Harian (Puisi Rakyat dan Teks Fabel) VII A

No.	Nama Siswa	Bab 1		Bab 2	
		Ketr	Ph1	Ketr	Ph2
1	AP	90	88	90	75
2	AS	90	76	82	82
3	ARA	80	74	72	80
4	ANH	78	74	72	70
5	AFW	88	96	94	85
6	BAHP	88	88	94	78
7	DKF	88	76	72	82
8	DVP	88	74	72	78
9	DN	88	80	72	70
10	DVR	90	94	98	90
11	FYDP	88	92	72	82
12	FN	90	88	72	82
13	GW	84	88	72	80
14	GMA	88	88	86	90
15	HHA	90	84	72	80
16	KCA	88	80	94	82
17	KNR	88	92	76	86
18	KNF	88	92	94	90
19	MA	88	92	72	82
20	MANF	94	88	72	80
21	MAS	84	94	80	90
22	MRP	84	90	72	80
23	NJ	78	90	80	82
24	OKP	78	78	72	78
25	RATM	90	78	80	82
26	RAN	84	76	74	86
27	RA	76	72	72	82
28	SAS	98	90	90	82
29	SI	88	94	80	82
30	VA	94	96	82	85
31	ZN	80	72	72	75
32	ZXW	80	72	72	70

Guru memberikan penilaian di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut dilihat dari hasil jawaban siswa yang sudah sesuai dengan kategori pantun. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan mengerjakan soal Uji Kompetensi 1 yang terdapat pada LKS. Guru memberikan nilai di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut dilihat berdasarkan koreksi hasil jawaban siswa yang dilakukan guru bersama siswa di kelas. Pada penilaian harian Bab 2 yaitu materi Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat juga

terdapat dua kategori yaitu penilaian keterampilan dan pengetahuan. Penilaian keterampilan yaitu dengan tugas membuat dua kalimat langsung dan kalimat tidak langsung, serta membuat kalimat dengan menggunakan kata depan (di, ke, dari, pada). Guru memberikan nilai di atas rata-rata kepada seluruh siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil koreksi jawaban siswa yang dilakukan oleh guru, dimana jawaban siswa telah sesuai dengan materi kebahasaan Puisi Rakyat. Penilaian pengetahuan dilakukan siswa dengan mengerjakan soal Uji Kompetensi 2 yang terdapat di dalam LKS. Guru memberikan penilaian di atas rata-rata kepada siswa. Hal tersebut berdasarkan hasil koreksi yang dilakukan oleh guru bersama siswa di dalam kelas.

Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Teknologi Digital

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam pembelajaran yaitu berdasarkan pada setiap media yang digunakan. Faktor lainnya juga terdapat pada minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keadaan kelas dan suasana saat pembelajaran. Beberapa faktor tersebut adalah pemilihan media yang tepat untuk membangun minat belajar siswa. Siswa lebih tertarik dengan media yang mampu membrikan tampilan berupa gambar, video, dan suara. Faktor lain yaitu cara guru menyampaikan materi di dalam kelas. Guru menyampaian materi dengan jelas sesuai dengan urutan materi yang terdapat di buku siswa dan LKS. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu memahami isi materi yang terdapat di media digital. Faktor lainnya yaitu alat pendukung dari media yang memadai. Selain hal tersebut, faktor yang mempengaruhi penerapan media pembelajaran di kelas juga terdapat pada kondisi atau susana didalam kelas

Pemanfaatan teknologi juga terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan, contoh kekurangan penggunaan teknologi yaitu terdapat pada peserta didik yang kurang mendapat pengalaman dalam belajar (Suminar, 2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan teknologi digital dalam pembelajaran terdapat pada kelebihan dan kelemahan yang mampu mempengaruhi dari penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan, antara lain sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Guru mampu mengemas materi dengan menarik untuk meningkatkan minat siswa belajar.
- 2) Guru mampu menerpakan berbagai ragam media pembelajaran digital dalam setiap proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dengan media yang digunakan.
- 3) Siswa mampu memahami materi melalui media digital serta dibantu guru dengan menyampaikan maksud dari materi yang terdapat pada media pembelajaran.
- 4) Pemilihan media yang tepat pada masing-masing materi yang diajarkan mampu membuat pembelajaran terasa menyenangkan.
- 5) Siswa memiliki wawasan yang luas melalui media yang digunakan saat pengerjaan tugas.
- 6) Pembelajaran mampu dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat jam pembelajaran.
- 7)

b. Kelemahan

- 1) Minat belajar siswa yang dari awal sudah merasa bosan terhadap pembelajaran
- 2) Teknologi yang digunakan belum bisa.
- 3) Sarana pendukung seperti LCD yang terdapat di beberapa kelas tidak dapat diakses dengan baik.
- 4) Ruang kelas yang kurang nyaman seperti meja kurang rapi atau tempa duduk siswa yang saling berdekatan sehingga membuat antara siswa yang satu dengan yang lain akan lebih asyik untuk berbicara sendiri.

4. SIMPULAN

Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan telah dilaksanakan. Penerapan teknologi digital yang digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yaitu berupa media *Sway*, *PowerPoint*, *Google Form*, *Padlet*, *Video*, *Quizizz*, dan *WhatsApp*. Media tersebut diakses dengan menggunakan laptop dan dilampirkan melalui LCD Proyektor yang terdapat di dalam kelas. Guru memilih media pembelajaran yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Beberapa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru untuk mengajar siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran jarak jauh atau daring digunakan untuk penugasan dan pengumpulan tugas.

Hasil dari penerapan teknologi digital oleh guru dalam proses belajar mengajar mampu membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Hasil penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil penilaian harian siswa. Penilaian harian dilakukan oleh guru berdasarkan hasil jawaban siswa dari penugasan yang diberikan setiap akhir pembahasan materi. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan media digital dalam pembelajaran yaitu berdasarkan pada setiap media yang digunakan yang mampu membangun minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh keadaan kelas dan suasana saat pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan media yang mampu memberikan tampilan berupa gambar, video, dan suara.

5. REFERENSI

- Affandi, M. (2018) *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Kuningan: Yayasan Nurul Huda Windusengkahan.
- Anshori, S. (2019) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), pp. 88–100.
- Batubara, H.H. (2021) *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwijo, A.-Q.N.E.S. *et al.* (2020) 'Penerapan Metode Pembelajaran Melalui Media WhatsApp Selama Pandemi Covid-19 di RA Al-Qodir', *JECED*, 2(2), pp. 124–131.
- Faturrohman, M. (2017) 'Teori Belajar Skinner', in *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca, pp. 89–108.
- Hasan, M.M.D.H.K.T. (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Iskhak, K. (2021) 'Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbang Kabupaten Banyumas', *skripsi* [Preprint].
- Kamhar, M.. and Lestari, E. (2019) 'Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi |', *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), pp. 1–7.
- Kosasih, E. (2017) *Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Kementarian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, S. (2015) 'Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaatan TIK oleh Guru', *Balai Pengembangan Media Telivisi Pendidikan*, 3(2), pp. 121–134.
- Majid, M.F.A.F. and Suyadi (2020) 'Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran PAI', *Konseling*, 1(3), pp. 99–103.
- Mastuti, R. and dkk (2020) *TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Nurdyansyah (2019) *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Pahrudin, A. and Pratiwi, D.D. (2019) *Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran pada MAN di Provinsi Lampung*. Lampung: Pustaka Ali Imron.
- Prawiradilaga, D.S., Ariani, D. and Handoko, H. (2016) *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rohmatika, A., Arianto, P. and Putra, R.M. (2020) 'Studi Penggunaan Aplikasi Padlet pada Kelas Menulis', *Nivedana*, 1(2), p. 150.
- Salsabila, U.H. and Agustian, N. (2021) 'PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN', *Islamika*, 3(1), pp. 123–133.
- Siyoto, S. and Sodik, A. (2015) *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudarmoyo (2018) 'Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran', *Edudikara*, 3(4), pp. 346–352.
- Suminar, D. (2019) 'PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI', *Jurnal Untirta*, 2(1), pp. 774–784.
- Umrati and Wijaya, H. (2020) *Analisis Data Kualitatif (Teori Konesp dalam Penelitian Pendidikan*. Makasar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.