

## **STRATEGI PENGEMBANGAN KOMPETENSI SISWA MELALUI TEKNOLOGI DIGITAL: REFLEKSI PRAKTIK PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 2 MARGA**

**Ni Ketut Veri Kusumaningrum<sup>i</sup>, Elsita Lisnawati Guntar<sup>ii</sup>**  
**Politeknik Internasioanal Bali<sup>i</sup>, IKIP Saraswati<sup>ii</sup>**  
**veri.ningrum@yahoo.co.id elsitaguntar@gmail.com**

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji implementasi teknologi digital dalam pengembangan kompetensi linguistik siswa di SMPN 2 Marga. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini menganalisis strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kemampuan linguistik siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform digital, aplikasi pembelajaran interaktif, dan media multimedia memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi linguistik siswa, khususnya dalam aspek keterampilan berbahasa dan literasi digital. Salah satu media digital yang terbukti efektif adalah flipbook, yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik secara visual. Flipbook memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran layaknya membaca buku secara konvensional, namun diperkaya dengan elemen multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video yang membuat proses pembelajaran lebih *engaging* dan tidak monoton. Penggunaan flipbook juga memfasilitasi pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam mempelajari bahasa Indonesia. Temuan ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia di era digital.

**Kata Kunci:** *flipbook, kompetensi bahasa, minat belajar, pembelajaran bahasa Indonesia, teknologi digital,*

### **PENDAHULUAN**

Era digital telah mengubah paradigma pembelajaran bahasa secara fundamental. Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi medium integral dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membuka peluang besar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di abad ke-21.

Seperti yang dikemukakan oleh Crystal (2021), "teknologi digital telah menciptakan ekosistem bahasa baru yang memerlukan pendekatan pedagogis yang revolusioner dalam pembelajaran bahasa." Era digitalisasi pendidikan menuntut transformasi fundamental dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah. Warschauer dan Matuchniak (2020) menekankan bahwa literasi digital bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak dalam pembelajaran abad ke-21.

SMPN 2 Marga, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen terhadap inovasi pembelajaran, telah mengimplementasikan berbagai strategi pengembangan kompetensi linguistik siswa melalui pemanfaatan teknologi digital.

Salah satu inovasi yang digunakan adalah media flipbook, yang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi bahasa Indonesia. Flipbook menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks konvensional karena menyajikan konten dalam format interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media ini mengintegrasikan elemen visual, audio, video, dan animasi yang membuat materi pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami siswa.

Penggunaan flipbook di SMPN 2 Marga menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa lebih termotivasi untuk membaca dan mempelajari materi karena penyajiannya yang menarik dan tidak monoton. Flipbook juga memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengakses materi kapan saja dan mengulang bagian yang belum dipahami dengan mudah. Fitur interaktif seperti navigasi yang user-friendly, efek page-turning yang realistis, dan kemampuan untuk menambahkan bookmark membuat proses belajar menjadi lebih *engaging* dan personal. Sekolah ini menyadari bahwa kompetensi bahasa Indonesia tidak hanya mencakup penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga kemampuan menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi digital yang semakin kompleks.

Meskipun telah banyak penelitian tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa, masih terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan. Pertama, minimnya studi empiris yang fokus pada implementasi teknologi digital di sekolah menengah Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Kedua, kurangnya penelitian yang mengkaji dampak holistik teknologi digital terhadap pengembangan kompetensi siswa dalam *setting* pembelajaran formal. Ketiga, belum adanya penelitian mendalam tentang strategi spesifik yang diterapkan sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan kurikulum bahasa Indonesia yang berlaku. Keempat, terbatasnya kajian tentang efektivitas media pembelajaran digital spesifik seperti flipbook dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi-strategi yang telah diterapkan di SMPN 2 Marga dalam mengembangkan kompetensi linguistik siswa melalui teknologi digital, termasuk implementasi flipbook sebagai media pembelajaran inovatif, serta mengidentifikasi tantangan dan peluang yang muncul dalam implementasinya. Urgensi penelitian ini didasarkan pada beberapa faktor kritis. Pertama, percepatan digitalisasi pendidikan yang membutuhkan model pembelajaran bahasa yang adaptif dan berkelanjutan. Kedua, tuntutan Kurikulum yang mengintegrasikan literasi digital sebagai komponen inti pembelajaran bahasa Indonesia. Ketiga, kebutuhan mendesak untuk mengembangkan kompetensi bahasa siswa yang sesuai dengan karakteristik komunikasi digital era Industry 4.0. Keempat, perlunya dokumentasi *best practices* implementasi teknologi digital di sekolah menengah sebagai rujukan pengembangan kebijakan pendidikan nasional. Kelima, pentingnya mengkaji efektivitas media pembelajaran digital seperti flipbook dalam meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji implementasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 2 Marga. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang berusaha memahami secara mendalam fenomena implementasi teknologi digital dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Creswell dan Poth (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna yang diberikan individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial atau manusia. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Marga pada semester genap. Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SMPN 2 Marga merupakan salah satu sekolah yang aktif mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan memiliki infrastruktur TIK yang memadai. Partisipan penelitian dipilih secara *purposive sampling* dengan kriteria tertentu untuk memperoleh informasi yang kaya dan mendalam. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama untuk memperoleh triangulasi data yang kuat, meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini mengidentifikasi empat tema utama terkait implementasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 2 Marga: (1) Diversifikasi strategi pembelajaran berbasis teknologi digital; (2) Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa melalui media flipbook; (3) Pengembangan kompetensi bahasa Indonesia; dan (4) Tantangan dan solusi implementasi teknologi digital.

### 1. Diversifikasi Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru bahasa Indonesia di SMPN 2 Marga telah mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital secara sistematis dan terencana. Strategi-strategi tersebut dirancang untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa dan mengoptimalkan pengembangan kompetensi linguistik mereka. Sistem pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru SMPN 2 Marga yaitu:

- a) Sistem pembelajaran *blended learning*. Guru mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring menggunakan *Learning Management System (LMS) Google Classroom*. Seorang guru menjelaskan: "*Kami menggunakan Google Classroom sebagai platform utama untuk berbagi materi, memberikan penugasan, dan melakukan diskusi asinkron. Ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih fleksibel dan mengakses materi kapan saja mereka butuhkan.*" Analisis RPP menunjukkan bahwa setiap topik pembelajaran dirancang dengan komponen daring dan luring yang terintegrasi, dengan proporsi yang disesuaikan dengan karakteristik materi.
- b) Pembelajaran berbasis proyek digital. Siswa diberikan proyek-proyek yang mengharuskan mereka menghasilkan produk digital seperti video presentasi, podcast literasi, infografis, dan e-magazine. Seorang siswa kelas IX menyatakan: "*Proyek membuat video presentasi tentang cerpen Indonesia itu sangat menyenangkan. Kami belajar menulis skrip, merekam suara, dan mengedit audio. Ini membuat kami lebih memahami unsur-unsur cerpen.*" Observasi menunjukkan bahwa melalui proyek digital, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa tetapi juga keterampilan digital dan kreativitas.

- c) Gamifikasi pembelajaran. Guru memanfaatkan aplikasi seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* untuk menciptakan pengalaman belajar yang gamified. Elemen-elemen permainan seperti poin, *leaderboard*, dan *badge* diintegrasikan dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan engagement siswa. Seorang guru menjelaskan: *"Ketika saya menggunakan Quizizz untuk kuis kosakata atau tata bahasa, siswa menjadi jauh lebih antusias. Mereka termotivasi untuk menjawab dengan cepat dan benar agar mendapat peringkat tertinggi."* Data observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam aktivitas gamifikasi mencapai 95%, jauh lebih tinggi dibandingkan dengan metode kuis konvensional.
- d) Pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. Guru memfasilitasi pembelajaran kolaboratif menggunakan Google Docs dan Padlet yang memungkinkan siswa bekerja bersama secara real-time dalam menulis teks kolaboratif, *brainstorming* ide, dan memberikan *peer feedback*. Seorang siswa kelas VIII menyatakan: *"Saya suka ketika kami menulis cerita bersama di Google Docs. Kami bisa melihat apa yang ditulis teman dan memberikan saran langsung. Ini membuat tulisan kami menjadi lebih bagus."*
- e) Penggunaan flipbook sebagai media pembelajaran utama. Salah satu inovasi signifikan yang diimplementasikan adalah penggunaan flipbook sebagai pengganti atau pelengkap buku teks konvensional. Flipbook ini dikembangkan oleh guru dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, audio, dan hyperlink. Seorang guru menjelaskan proses pengembangannya: *"Saya menggunakan aplikasi Flip PDF Professional untuk membuat flipbook. Saya memasukkan materi pembelajaran, kemudian memperkayanya dengan video penjelasan, audio pelafalan, dan link ke sumber belajar tambahan. Hasilnya seperti buku yang hidup."*



Gambar 1. Suasana Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

*Sumber: Dokumentasi Pribadi*

## **2. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Flipbook**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi flipbook memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Daya tarik visual dan interaktivitas. Siswa mengungkapkan bahwa flipbook jauh lebih menarik dibandingkan dengan buku teks konvensional. Seorang siswa kelas VII menyatakan: *"Flipbook itu keren. Ada gambar-gambar bergerak, video penjelasan, dan suara. Jadi tidak membosankan seperti baca buku biasa. Saya jadi lebih suka belajar bahasa Indonesia."* Analisis angket yang diberikan kepada 120 siswa menunjukkan bahwa 89% siswa merasa lebih tertarik belajar menggunakan flipbook dibandingkan buku teks konvensional.

Kemudahan akses dan fleksibilitas belajar. Flipbook dapat diakses melalui berbagai perangkat (smartphone, tablet, laptop) dan dapat dibuka kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Seorang siswa kelas IX menjelaskan: *"Saya bisa buka flipbook dari HP saya kapan saja. Kalau ada yang tidak paham, saya ulang lagi videonya. Kalau pakai buku biasa kan tidak bisa seperti itu."* Kepala sekolah menambahkan bahwa fleksibilitas akses ini sangat penting terutama dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa di luar jam sekolah.

Peningkatan motivasi intrinsik. Guru melaporkan bahwa sejak menggunakan flipbook, terjadi peningkatan inisiatif belajar mandiri siswa. Seorang guru menyatakan: *"Siswa sekarang lebih proaktif dalam belajar. Mereka membaca flipbook sebelum pembelajaran dimulai, mencoba latihan-latihan interaktif di dalamnya, dan bahkan mengeksplorasi link-link tambahan yang saya sediakan. Ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik mereka meningkat."* Data presensi akses flipbook menunjukkan bahwa rata-rata siswa mengakses flipbook 3-5 kali per minggu di luar jam pembelajaran formal.

Pengalaman belajar yang personal dan *self-paced*. Flipbook memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Siswa yang lambat dapat mengulang materi berkali-kali, sementara siswa yang cepat dapat melanjutkan ke materi berikutnya tanpa harus menunggu. Seorang siswa dengan kemampuan rendah menyatakan: *"Saya suka karena bisa mengulang-ulang bagian yang sulit. Kalau di kelas kan malu bertanya terus. Dengan flipbook, saya bisa belajar sendiri sampai paham."*

Fitur interaktif yang mendorong *engagement*. Flipbook yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti kuis embedded, area untuk catatan digital, bookmark, dan pencarian teks. Fitur-fitur ini meningkatkan engagement siswa dengan materi pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa siswa aktif menggunakan fitur-fitur tersebut, dengan rata-rata setiap siswa membuat 5-7 bookmark dan 10-15 catatan digital selama satu semester.

Integrasi multimedia yang memperkaya pemahaman. Kombinasi teks, gambar, video penjelasan, dan audio dalam flipbook membantu siswa dengan berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) untuk memahami materi dengan lebih baik. Seorang guru menjelaskan: *"Ketika mengajarkan puisi misalnya, di flipbook saya sertakan teks puisi, video pembacaan puisi oleh penyair, audio musik latar, dan penjelasan video tentang makna puisi. Siswa dengan gaya belajar berbeda bisa memilih cara yang paling cocok untuk mereka."*

### 3. Pengembangan Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Implementasi teknologi digital, khususnya flipbook dan platform pembelajaran interaktif, berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi Bahasa Indonesia siswa dalam berbagai dimensi. Dimensi peningkatan tersebut terjadi pada keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, pengembangan literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis. Data menunjukkan bahwa frekuensi membaca siswa meningkat secara signifikan. Seorang guru melaporkan: *"Sejak menggunakan flipbook, siswa lebih sering membaca. Mereka tidak hanya membaca materi wajib, tetapi juga mengeksplorasi link-link ke artikel atau cerita tambahan yang saya sediakan."* Hasil tes kemampuan membaca menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 72 menjadi 84 (skala 0-100) setelah satu semester penggunaan flipbook. Peningkatan terutama terlihat pada aspek pemahaman literal, inferensial, dan kritis.

Pengembangan keterampilan menulis. Penggunaan platform kolaboratif dan aplikasi pengolah kata digital memfasilitasi proses menulis yang lebih sistematis. Siswa belajar merencanakan, menyusun draft, merevisi, dan menyunting tulisan mereka dengan lebih efektif. Seorang siswa kelas VIII menyatakan: *"Saya lebih mudah menulis di Google Docs karena bisa diedit berkali-kali tanpa harus mencoret-coret. Teman-teman juga bisa memberikan komentar langsung di tulisan saya."* Analisis karya tulis siswa menunjukkan peningkatan kualitas dari aspek organisasi, koherensi, penggunaan bahasa, dan mekanik penulisan.

Peningkatan keterampilan berbicara dan menyimak. Proyek-proyek digital seperti video presentasi memberikan kesempatan autentik bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Seorang guru menjelaskan: *"Ketika siswa membuat video, mereka harus merencanakan apa yang akan dikatakan, berlatih pengucapan, dan memperhatikan intonasi. Ini sangat baik untuk keterampilan berbicara mereka."* Selain itu, siswa juga mengembangkan keterampilan menyimak melalui aktivitas mendengarkan, menonton video pembelajaran, dan berpartisipasi dalam diskusi daring.

Penguasaan aspek kebahasaan. Aplikasi pembelajaran interaktif dan kuis digital membantu siswa menguasai aspek kebahasaan seperti tata bahasa, kosakata, dan ejaan dengan cara yang lebih menarik. Seorang siswa kelas VII menyatakan: *"Belajar kosakata lewat game Kahoot itu seru. Tidak terasa seperti belajar, tapi ternyata hafalan kosakata saya bertambah banyak."* Data menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata rata-rata dari 60% menjadi 82% setelah penggunaan aplikasi gamifikasi secara rutin.

Selain kompetensi bahasa Indonesia, siswa juga mengembangkan literasi digital sebagai kompetensi penting abad ke-21. Mereka belajar mencari informasi secara efektif, mengevaluasi kredibilitas sumber digital, menggunakan berbagai aplikasi dan platform pembelajaran, serta berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan digital. Kepala sekolah menyatakan: *"Literasi digital bukan lagi sekadar bisa menggunakan teknologi, tetapi kemampuan untuk belajar, berkomunikasi, dan berkarya dengan teknologi. Ini yang kami kembangkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital."*

Peningkatan kemampuan berpikir kritis. Akses terhadap beragam sumber informasi digital mendorong siswa untuk membandingkan, menganalisis, dan

mengevaluasi informasi. Seorang guru menjelaskan: *"Ketika siswa melakukan riset untuk proyek digital mereka, saya mengajarkan mereka untuk tidak langsung menerima informasi begitu saja. Mereka harus cek sumbernya, bandingkan dengan sumber lain, dan tentukan mana yang paling kredibel. Ini melatih kemampuan berpikir kritis mereka."*

#### **4. Tantangan dan Solusi Implementasi Teknologi Digital**

Meskipun implementasi teknologi digital memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi beserta solusi yang telah diterapkan. Tantangan yang dihadapi yaitu: kesenjangan akses teknologi, keterbatasan kompetensi digital guru, gangguan teknis, distraksi digital, beban kerja guru meningkat, dan evaluasi pembelajaran digital.

Kesenjangan akses teknologi terjadi pada siswa, tidak semua siswa memiliki perangkat digital pribadi atau akses internet yang memadai di rumah. Seorang guru menjelaskan: *"Ada beberapa siswa yang tidak punya HP atau laptopnya rusak. Ini menjadi kendala ketika kami memberikan tugas yang harus dikerjakan secara daring."* Solusi yang diterapkan sekolah adalah: (1) Menyediakan ruang komputer yang dapat diakses siswa di luar jam pelajaran; (2) Mengembangkan sistem *buddy system* di mana siswa yang memiliki perangkat berbagi dengan yang tidak; (3) Menyediakan waktu khusus di sekolah untuk mengerjakan tugas digital.

Keterbatasan kompetensi digital guru, tidak semua guru memiliki keterampilan digital yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif. Koordinator TIK menjelaskan: *"Beberapa guru, terutama yang senior, masih kesulitan menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran digital. Mereka butuh pelatihan dan pendampingan intensif."* Solusi yang diterapkan meliputi: (1) Menyelenggarakan workshop dan pelatihan berkala tentang pengembangan media pembelajaran digital; (2) Membentuk komunitas belajar guru untuk saling berbagi praktik terbaik; (3) Menyediakan mentor teknologi yang dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran; (4) Mendorong kolaborasi antarguru dalam pengembangan konten digital.

Gangguan teknis, gangguan internet, kerusakan perangkat, dan masalah teknis lainnya sering menghambat kelancaran pembelajaran. Seorang guru menyatakan: *"Kadang di tengah pembelajaran internet tiba-tiba lambat atau mati. Ini mengganggu rencana pembelajaran yang sudah disusun."* Solusi yang diterapkan adalah: (1) Menyiapkan rencana pembelajaran alternatif yang tidak bergantung sepenuhnya pada koneksi internet; (2) Mengunduh dan menyimpan materi pembelajaran secara offline; (3) Meningkatkan kapasitas bandwidth internet sekolah; (4) Melakukan *maintenance* rutin terhadap perangkat teknologi sekolah.

Distraksi digital, penggunaan perangkat digital membuka kemungkinan siswa mengakses konten yang tidak relevan dengan pembelajaran. Seorang guru menjelaskan: *"Ketika siswa menggunakan HP, mereka kadang membuka aplikasi lain seperti game atau media sosial. Ini mengganggu fokus belajar mereka."* Solusi yang diterapkan meliputi: (1) Menetapkan aturan penggunaan perangkat digital yang jelas (*acceptable use policy*); (2) Menggunakan aplikasi monitoring kelas yang memungkinkan guru melihat aktivitas siswa di perangkat mereka; (3) Merancang aktivitas pembelajaran yang engaging sehingga mengurangi keinginan siswa untuk mengakses konten lain; (4) Mengembangkan literasi digital siswa termasuk aspek *self-regulation* dalam penggunaan teknologi.

Beban kerja guru meningkat, pengembangan media pembelajaran digital, terutama flipbook interaktif, membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Seorang guru menyatakan: "*Membuat satu flipbook yang bagus bisa memakan waktu 1-2 minggu. Ini di luar tugas-tugas mengajar reguler lainnya. Kadang terasa overwhelming.*" Solusi yang diterapkan adalah: (1) Mendorong kolaborasi antar guru dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan bersama; (2) Menyediakan repository konten digital yang dapat digunakan dan diadaptasi oleh guru; (3) Memberikan apresiasi dan insentif bagi guru yang aktif mengembangkan media pembelajaran digital; (4) Mengalokasikan waktu khusus dalam jadwal guru untuk pengembangan media pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran digital, menilai proses dan hasil pembelajaran digital memerlukan pendekatan yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Kepala sekolah menjelaskan: "*Kami harus mengembangkan rubrik dan instrumen penilaian baru yang sesuai untuk menilai produk-produk digital siswa seperti podcast, video, atau e-magazine.*" Sekolah telah mengembangkan berbagai rubrik penilaian untuk produk digital dan melatih guru dalam melakukan asesmen autentik dalam konteks pembelajaran digital.

Temuan penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang implementasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan dampaknya terhadap pengembangan kompetensi linguistik siswa. Pembahasan berikut mengaitkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa teknologi digital tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi telah mentransformasi pendekatan pedagogis guru secara fundamental. Hal ini sejalan dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989) dan diperluas oleh Venkatesh dan Bala (2008), yang menyatakan bahwa adopsi teknologi yang sukses bergantung pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan. Di SMPN 2 Marga, guru-guru telah melampaui tahap adopsi teknologi sederhana dan bergerak menuju integrasi teknologi yang transformatif, sebagaimana dijelaskan dalam SAMR Model oleh Puentedura (2006).

Implementasi *blended learning*, pembelajaran berbasis proyek digital, dan gamifikasi mencerminkan pergeseran dari *teacher-centered* menuju *student-centered learning* yang lebih konstruktivis. Vygotsky (1978) dalam teori konstruktivisme sosialnya menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Teknologi digital, khususnya platform kolaboratif seperti Google Docs dan Padlet, memfasilitasi Zone of Proximal Development (ZPD) dengan memungkinkan peer learning dan guided discovery yang lebih efektif.

Temuan ini juga mendukung konsep "*technological pedagogical content knowledge*" (TPACK) yang dikemukakan oleh Mishra dan Koehler (2006). Guru-guru di SMPN 2 Marga telah menunjukkan kemampuan untuk mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten bahasa Indonesia secara harmonis. Mereka tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi secara strategis memilih dan mengadaptasi teknologi yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran linguistik spesifik.

Temuan tentang efektivitas flipbook dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa memberikan kontribusi penting bagi literatur tentang media pembelajaran digital. Flipbook menggabungkan keunggulan berbagai jenis media dalam satu platform terintegrasi, sebuah karakteristik yang disebut oleh Mayer (2021)



sebagai "multimedia learning" yang efektif. Peningkatan minat belajar melalui flipbook dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikemukakan oleh Mayer (2009). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan dalam format verbal dan visual secara bersamaan, karena memungkinkan *dual coding* dalam *working memory*. Flipbook yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan audio memfasilitasi proses encoding informasi melalui *multiple channels*, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi. Selain itu, interaktivitas yang ditawarkan flipbook sejalan dengan prinsip-prinsip "*active learning*" yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991). Fitur-fitur interaktif seperti kuis *embedded*, *hyperlink*, dan *navigasi fleksibel* mengubah siswa dari *passive recipients* menjadi *active participants* dalam proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan *cognitive engagement* yang merupakan prediktor penting terhadap hasil belajar (Fredricks et al., 2004).

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting untuk kebijakan dan praktik pendidikan. Pertama, diperlukan investasi berkelanjutan dalam infrastruktur teknologi pendidikan, bukan hanya perangkat keras tetapi juga konektivitas internet yang *reliable* dan *technical support* yang *adequate*. Kedua, *professional development* untuk guru harus menjadi prioritas, dengan fokus tidak hanya pada *technical skills* tetapi juga pada *pedagogical approaches* yang memanfaatkan teknologi secara transformatif. Ketiga, kurikulum perlu direformulasi untuk mengintegrasikan literasi digital sebagai kompetensi inti, bukan sekadar *add-on*. Keempat, sistem asesmen perlu dikembangkan seperti *collaboration*, *creativity*, dan *critical thinking*. Kelima, perlu ada dukungan sistematis untuk pengembangan dan *curation high-quality digital learning resources* yang dapat diakses dan diadaptasi oleh guru secara luas.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini memberikan gambaran komprehensif tentang implementasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 2 Marga dan dampaknya terhadap pengembangan kompetensi linguistik siswa. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital, khususnya flipbook, platform pembelajaran interaktif, dan media multimedia, memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan minat belajar, motivasi, dan kompetensi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa.

Flipbook terbukti menjadi inovasi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan *engagement* siswa melalui kombinasi daya tarik visual, interaktivitas, dan fleksibilitas akses. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi personalisasi pembelajaran dan pengembangan kemandirian belajar siswa. Diversifikasi strategi pembelajaran melalui *blended learning*, pembelajaran berbasis proyek digital, gamifikasi, dan pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi menciptakan ekosistem pembelajaran yang kaya dan mendukung pengembangan kompetensi linguistik yang komprehensif.

Peningkatan kompetensi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia mencakup tidak hanya keterampilan berbahasa tradisional (membaca, menulis, berbicara, menyimak) dan penguasaan aspek kebahasaan, tetapi juga literasi digital dan kemampuan berpikir kritis yang esensial di era digital. Hal ini menunjukkan bahwa

teknologi digital, ketika diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis yang tepat, dapat mentransformasi pembelajaran bahasa menjadi lebih efektif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

### Saran

Meskipun terdapat berbagai tantangan dalam implementasi teknologi digital seperti kesenjangan akses, keterbatasan kompetensi digital guru, gangguan teknis, distraksi digital, dan peningkatan beban kerja guru, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan strategi yang tepat, tantangan-tantangan ini dapat diatasi. Solusi-solusi kontekstual yang dikembangkan SMPN 2 Marga dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi digital.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran bahasa Indonesia di era digital. Temuan ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi teknologi digital dalam kurikulum nasional, program pengembangan profesional guru, dan alokasi sumber daya untuk infrastruktur teknologi pendidikan.

### REFERENSI

- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Crystal, D. (2021). *The Cambridge Encyclopedia of the English Language* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Puentedura, R. R. (2006). *Transformation, Technology, and Education*. Retrieved from <http://hippasus.com/resources/tte/>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273-315.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2020). Digital Literacy. In M. Dressman & R. W. Sadler (Eds.), *The Handbook of Informal Language Learning* (pp. 111-125). Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.