

Info Artikel
Diterima : 09 Desember 2025
Disetujui : 17 Juni 2025
Dipublikasikan : 15 Juli 2025

**Menyelami Transformasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia:
dari Era Klasik hingga Era Digital**
*(Exploring the Transformation of Indonesian Language Learning Media:
From the Classical Era to the Digital World)*

**Adhara Jasid^{1*}, Syihabuddin², Vismaia S. Damaianti³,
Febrian Virijai⁴, Ridwan⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
¹adharajasid@upi.edu, ²syihabuddin@upi.edu, ³vismaia@upi.edu, ⁴febrianvirijai@upi.edu,
⁵ridwantanjung@upi.edu
*Corresponding Author

Abstract: *This study aims to analyze the transformation of Indonesian language learning media from the classical era to the digital world, and the influence of these changes on the development of education. The method used is a qualitative approach through a literature review. In the classical era, media such as manuscripts and blackboards were used to support the learning of grammar and traditional literary analysis. Along with technological advances, learning media have developed, from the printing press that allows wider distribution of materials, to digital technologies such as Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR), which allow flexible and collaborative learning. This study also examines changes in educational philosophy, from humanism in the classical era to constructivism and connectivism in the digital era, and their impact on Indonesian language teaching. The results of the study show that the transformation of learning media plays an important role in enriching the learning experience, increasing effectiveness, and creating more adaptive and interactive learning. The use of digital media such as KBBi Daring, E-Poetry, and gamification-based applications such as Quizizz have been shown to improve vocabulary and grammar understanding. In addition, AR technology allows interactive visualization of literary works that deepen students' understanding. This study concludes that the development of learning media in line with technological advances can improve the quality of Indonesian language learning and create an education system that is more inclusive and relevant to contemporary demands.*

Keywords: *Digital technology; educational philosophy; Indonesian; learning media*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis transformasi media pembelajaran Bahasa Indonesia dari era klasik hingga era digital, serta pengaruh perubahan ini terhadap pengembangan pendidikan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan kajian kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library study*). Peneliti melakukan pencarian dan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan media pembelajaran dan filosofi pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

291



<https://ejournal.uinfabengkulu.ac.id/index.php/disastra>

How to cite: Jasid, A., Syihabuddin, S., Damaianti, V., Virijai, F., & Ridwan, R. (2025). Menyelami Transformasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dari Era Klasik hingga Era Digital. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 291-307. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v7i2.6520>

transformasi media pembelajaran berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efektivitas, dan menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif. Penggunaan media digital seperti KBBI Daring, E-Puisi, serta aplikasi berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* terbukti meningkatkan pemahaman kosakata dan tata bahasa. Selain itu, teknologi AR memungkinkan visualisasi interaktif karya sastra yang memperdalam pemahaman siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perkembangan media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan menciptakan sistem pendidikan yang lebih inklusif dan relevan dengan tuntutan zaman.

Kata Kunci: *Bahasa Indonesia; filosofi pendidikan; media pembelajaran; teknologi digital*

Pendahuluan

Perkembangan media pembelajaran menjadi salah satu elemen kunci dalam mendukung transformasi pendidikan dari masa ke masa. Pada era klasik, media seperti manuskrip, papan tulis, dan model fisik digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, manuskrip atau naskah kuno digunakan untuk mempelajari karya sastra seperti hikayat dan pantun, sementara papan tulis dimanfaatkan untuk menulis kaidah tata bahasa, struktur kalimat, dan analisis puisi. Dengan kemajuan teknologi, media ini berevolusi menjadi buku teks cetak yang menyajikan materi seperti cerita rakyat, analisis cerpen, dan panduan menulis yang lebih terstruktur. Kini, teknologi digital seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) semakin diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (An, 2019). AR digunakan untuk visualisasi interaktif karya sastra, seperti ilustrasi latar cerita, sementara VR memungkinkan simulasi pembelajaran berbasis budaya, seperti bermain peran dalam dialog formal atau informal. Media pembelajaran yang dirancang strategis, sebagaimana diungkapkan Mayer, dapat mengoptimalkan pengalaman belajar

dengan mengintegrasikan informasi visual dan verbal secara efektif (Mayer, 2021).

Di era digital saat ini, media pembelajaran telah berkembang menjadi elemen kunci dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan individu (Permana *et al.*, 2024). Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi jembatan interaksi antara pengajar dan peserta didik, memungkinkan pengalaman belajar yang lebih dinamis (Muhasim, 2017; Putra *et al.*, 2022). Media digital seperti KBBI Daring, E-Puisi, dan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti *Quizizz* atau *Kahoot!*, digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata, analisis puisi, serta penguasaan tata bahasa. Platform video pembelajaran seperti *YouTube* juga dimanfaatkan untuk menyajikan materi interaktif, seperti analisis karya sastra atau panduan menulis kreatif. Media ini memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, yang menjadi semakin relevan di era globalisasi dan di tengah tantangan seperti pandemi COVID-19. Media digital memungkinkan personalisasi pembelajaran dengan memberikan peserta didik kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatan, kebutuhan, dan gaya belajar mereka masing-masing, seperti yang dijelaskan

oleh Pattison yang mengkaji penerapan teknologi digital dalam desain pembelajaran efektif melalui kerangka percakapan Laurillard (Pattison, 2021).

Media digital memfasilitasi peserta didik untuk terhubung dengan sumber daya, komunitas pembelajaran, serta informasi global secara *real-time*, mendukung pembelajaran kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak, baik di dalam maupun di luar institusi pendidikan (Liu *et al.*, 2024). Hal ini mendukung pembelajaran kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak, baik di dalam maupun di luar institusi pendidikan. Selwyn juga menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memicu transformasi pedagogi, di mana pembelajaran menjadi lebih berbasis proyek dan *problem-solving* (Selwyn, 2016). Dengan demikian, media digital di era ini bukan hanya sarana, melainkan sebuah ekosistem yang mendukung pembelajaran kontekstual dan relevan dengan tantangan dunia modern.

Transformasi media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari perubahan sosial, teknologi, dan budaya. Dalam konteks globalisasi, teknologi digital telah memperluas akses terhadap pendidikan ke berbagai kelompok masyarakat. Seiring berkembangnya teknologi digital, media baru tidak hanya menjadi alat teknis, tetapi juga berperan sebagai agen perubahan sosial yang menciptakan cara-cara baru untuk berpikir, belajar, dan berkomunikasi, seperti yang tercermin dalam pemanfaatan platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel (Gebremariam *et al.*, 2024). Misalnya, internet memungkinkan distribusi materi pembelajaran yang cepat

dan luas, mengurangi hambatan geografis dalam akses pendidikan. Namun, transformasi ini juga membawa tantangan. Salah satu isu yang muncul adalah kesenjangan digital, tidak semua individu memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan internet (Lubis & Nasution, 2023). Selain itu, literasi teknologi menjadi tantangan besar di kalangan pendidik dan peserta didik, karena kemampuan menggunakan media digital secara optimal memerlukan keterampilan khusus (Wahab *et al.*, 2022). Selwyn (2016) menekankan bahwa teknologi hanya akan efektif jika diintegrasikan secara bermakna ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, memahami perubahan ini dari perspektif filosofis menjadi penting untuk memberikan panduan dalam merancang media pembelajaran yang inklusif dan relevan.

Media pembelajaran juga mencerminkan nilai-nilai filosofis yang berkembang di setiap era. Pada masa klasik, nilai humanisme menjadi landasan utama, pendidikan difokuskan pada pembentukan karakter dan kebijaksanaan melalui dialog langsung antara guru dan murid. Humanisme menekankan pentingnya interaksi interpersonal dalam pembelajaran (Sultani *et al.*, 2023), sebagaimana yang diajarkan oleh tokoh-tokoh seperti Socrates dan Aristoteles. Media pada masa itu dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang bersifat personal dan reflektif. Di era modern, paradigma pendidikan bergeser menuju pragmatisme, yang lebih menekankan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Afif, 2019). Teknologi seperti mesin cetak dan proyektor mulai diperkenalkan, memungkinkan pengajar untuk menjangkau lebih banyak peserta didik

dalam waktu yang lebih singkat. Pragmatisme mendukung penggunaan media untuk mempercepat proses pembelajaran dan memastikan hasil yang lebih terukur. Hal ini sejalan dengan pendapat Hutabarat *et al.*, yang menyatakan bahwa pendidikan harus praktis dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik (Hutabarat *et al.*, 2023).

Memasuki era digital, paradigma filosofis pendidikan telah bergeser menuju konstruktivisme dan konektivisme. Konstruktivisme menekankan pembelajaran aktif, peserta didik membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan strategi konstruktivis dalam pengajaran kelas dapat mempromosikan konstruksi pengetahuan siswa secara lebih efektif, mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran (Çeken & Taşkın, 2022). Di sisi lain, konektivisme menyoroti pentingnya jaringan dalam pembelajaran di era informasi. Penelitian tentang konektivisme sebagai paradigma pembelajaran utama di era digital menunjukkan bahwa teknologi memfasilitasi pembelajaran yang lebih terhubung, memungkinkan akses ke pengetahuan secara global dan memfasilitasi interaksi yang lebih kaya di antara siswa. Media digital, seperti *Augmented Reality* (AR) dan platform pembelajaran daring, kini menjadi alat utama yang mendukung kolaborasi dan akses terhadap pengetahuan secara lebih global, memperkuat konsep konektivisme dalam pendidikan (Pattison, 2021). Selain perubahan filosofis ini, media pembelajaran digital juga memperkenalkan dinamika baru dalam interaksi pendidikan. Di masa lalu, interaksi didominasi oleh

hubungan langsung antara guru dan murid. Namun, dengan munculnya media digital, interaksi menjadi lebih kompleks dan melibatkan lebih banyak aktor, termasuk teknologi sebagai mediator yang memungkinkan bentuk pembelajaran baru yang lebih fleksibel dan kolaboratif, yang sebelumnya tidak dimungkinkan dalam pembelajaran tradisional.

Penelitian tentang evolusi media pembelajaran dari perspektif filosofis sangat penting untuk memahami hubungan antara teknologi, nilai-nilai pendidikan, dan praktik pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media pembelajaran Bahasa Indonesia berkembang dari masa klasik hingga era digital, mengidentifikasi nilai-nilai filosofis yang mendasarinya, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap sistem pendidikan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bagaimana media pembelajaran di Indonesia berkembang seiring perubahan teknologi dan filosofi pendidikan, dimulai dari penggunaan manuskrip dan papan tulis di masa klasik, hingga penggunaan teknologi digital yang mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan kolaboratif (Abdullah *et al.*, 2024). Studi lain juga mengungkapkan pentingnya media digital dalam mendukung pembelajaran berbasis konstruktivisme dan konektivisme, yang memungkinkan siswa untuk terhubung dengan sumber daya global serta meningkatkan kualitas interaksi dalam pendidikan (Haptanti *et al.*, 2024). Dengan mengkaji perkembangan ini, diharapkan dapat ditemukan panduan untuk merancang media pembelajaran yang lebih inklusif, relevan, dan berkelanjutan. Hal ini tidak hanya akan membantu pendidik dalam mengadopsi teknologi, tetapi juga memberikan wawasan bagi

pengambil kebijakan dalam menciptakan sistem pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap riset yang ada, khususnya mengenai penerapan teknologi digital seperti AR dan VR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang belum banyak diteliti. Masalah utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman tentang bagaimana teknologi ini dapat memperkaya pembelajaran karya sastra dan tata bahasa dalam Bahasa Indonesia. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengaitkan perubahan filosofi pendidikan dari humanisme di era klasik menuju konstruktivisme dan konektivisme di era digital, yang memengaruhi cara media digunakan dalam pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang bagaimana media digital bisa menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih fleksibel, adaptif, dan kolaboratif, serta membantu merancang sistem pendidikan yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian kepustakaan (*library research*) untuk mengeksplorasi evolusi media pembelajaran dari perspektif filosofis, mulai dari era klasik hingga era digital. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis dokumen, buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, serta sumber-sumber pustaka lain yang membahas perkembangan media pembelajaran dan filosofi pendidikan (Sukardi, 2017). Data dikumpulkan dengan cara mengidentifikasi dan memilih sumber-

sumber yang relevan dan mutakhir, mengkaji kesesuaiannya dengan tujuan penelitian, serta mencatat kutipan-kutipan yang penting secara sistematis untuk menjaga keaslian dan menghindari plagiasi.

Tabel 1 List Artikel yang Digunakan sebagai Sumber Data

Nama Penulis	Judul Artikel	Sumber/Pub. Tahun
An, Y.	A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories	2019
Mayer, R. E.	Multimedia learning (3rd ed.)	2021
Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T.	Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi	2024
Muhasim, M.	Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik	2017
Selwyn, N.	Education and Technology: Key Issues and Debates	2016
Çeken, B., & Taşkın, N.	Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review	2022
Dewey, J.	Democracy and education: An introduction to the philosophy of education	1916
Vygotsky, L. S.	Mind in society: The development of higher psychological processes	1978

Siemens, G.	Connectivism: A learning theory for the digital age	2005
Sudarmo, S., Arifin, A., Jacob Pattiasina, P., Wirawan, V., & Aslan, A.	The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review	2021
Hutabarat, E. J., Naibaho, L., & Rantung, D. A.	Memahami Peran Pendidikan di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey	2023
Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A.	Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia	2024

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka (*library study*). Peneliti melakukan pencarian dan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan media pembelajaran dan filosofi pendidikan. Proses ini mencakup beberapa langkah, antara lain: pertama, pemilihan sumber yang relevan dari buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian yang diterbitkan dalam kurun waktu tertentu, khususnya yang membahas perkembangan media pembelajaran dari perspektif filosofis; kedua, pengumpulan dokumen yang mengandung teori-teori filosofis dan penerapannya dalam pendidikan, baik dari

masa klasik hingga era digital; ketiga, pencatatan kutipan-kutipan penting yang relevan dengan tujuan penelitian untuk dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis kualitatif deskriptif, dengan menyusun dan mengelompokkan informasi berdasarkan tema-tema filosofis yang terkait dengan evolusi media pembelajaran. Proses analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana perubahan paradigma pendidikan, yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan pemikiran filosofis, membentuk cara media pembelajaran digunakan dari era klasik hingga digital. Hasil analisis akan disintesis untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak filosofi pendidikan terhadap pemilihan dan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam berbagai era.

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan memaparkan dan membahas terkait temuan penelitian yang menunjukkan bahwa transformasi media pembelajaran berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efektivitas, dan menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif.

Transformasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tabel 2 Transformasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Era	Media Pembelajaran yang Digunakan	Teknologi Digunakan	Sumber Penelitian/ Referensi
Klasik	Manuskrip, papan tulis, buku cetak	-	Plato (2003), Sultani <i>et al.</i> (2023)
Modern (Awal)	Buku teks cetak, proyektor, gambar visual	Mesin cetak, proyektor	Dewey (1916), Hutabarat <i>et al.</i> (2023)

Digital	KBBI Daring, E-Puisi, AR/VR, Quizizz	Internet, AR, VR, aplikasi berbasis gamifikasi	Mayer (2021), Pattison (2021), Permana <i>et al.</i> (2024), Liu <i>et al.</i> (2024)
----------------	--------------------------------------	--	---

Perjalanan evolusi media pembelajaran mencerminkan perubahan paradigma pendidikan yang dipengaruhi oleh nilai-nilai filosofis, kemajuan teknologi, dan tuntutan masyarakat. Pada era klasik, media pembelajaran masih sangat terbatas, mengandalkan alat-alat sederhana seperti manuskrip, papyrus, dan papan tulis yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan pembangunan karakter peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, manuskrip kuno sering digunakan untuk mempelajari teks tradisional seperti hikayat, pantun, dan syair, yang tidak hanya membantu penguasaan bahasa tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal. Filosofi pendidikan pada waktu itu, terutama yang diusung oleh para filsuf Yunani seperti Plato, lebih menekankan pada pembentukan moralitas dan pengembangan kecerdasan rasional. Dalam karya *The Republic* (Plato, 2003), Plato menekankan pentingnya pendidikan sebagai jalan untuk mencapai kebaikan tertinggi, yakni kebijaksanaan, yang menjadi inti dari pembangunan karakter individu. Konsep pendidikan ini lebih mengarah pada pengajaran nilai-nilai etis dan filosofis melalui dialog langsung antara guru dan murid, yang menciptakan hubungan yang mendalam meski terbatas oleh akses informasi yang minim.

Namun, seiring dengan berkembangnya zaman, terutama dengan munculnya teknologi cetak di era modern awal, terjadi revolusi besar dalam cara informasi disebarkan dan dipelajari. Penemuan mesin cetak oleh Johannes

Gutenberg pada abad ke-15 secara drastis merubah lanskap pendidikan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teknologi cetak mempermudah penyebaran buku pelajaran yang memuat cerita rakyat, dongeng, dan kumpulan puisi yang dirancang untuk mengasah keterampilan membaca, menulis, dan analisis sastra. Sebelumnya, naskah seperti *Babad Tanah Jawi* atau *Serat Centhini* hanya dapat diakses terbatas, tetapi dengan mesin cetak, karya-karya ini lebih mudah diperbanyak dan diajarkan kepada siswa. Selain itu, media visual seperti ilustrasi dalam buku teks juga mulai digunakan untuk membantu siswa memahami konteks budaya dan latar cerita dalam sastra Bahasa Indonesia. Hal ini memungkinkan pengetahuan untuk diakses lebih cepat dan oleh lebih banyak orang, yang mempercepat perkembangan intelektual masyarakat. Di samping itu, penggunaan media visual seperti peta, diagram, dan gambar semakin memperkaya proses pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menganalisis struktur kalimat atau memahami puisi melalui infografis.

Filosofi pendidikan yang berkembang pada masa ini juga mengalami perubahan signifikan. Pemikiran pragmatisme, yang digagas oleh John Dewey, memandang pendidikan sebagai alat untuk menyiapkan individu agar dapat beradaptasi dengan kehidupan nyata (Dewey, 1916). Dewey menekankan pentingnya pembelajaran yang relevan dengan konteks sosial dan pengalaman langsung, bukan hanya teori abstrak. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini tercermin pada

penggunaan modul pembelajaran yang menekankan praktik, seperti menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman siswa atau melakukan presentasi puisi di depan kelas. Media pembelajaran mulai dirancang lebih praktis dan aplikatif, seperti menggunakan teks cerita rakyat untuk melatih kemampuan menyusun paragraf narasi sekaligus memahami nilai budaya lokal. Penekanan pada pengalaman langsung dan pembelajaran kontekstual ini membuka jalan bagi inovasi dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada kebutuhan siswa.

Masuknya era digital di abad ke-20 dan 21 menandai fase lanjutan dari transformasi besar dalam media pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital seperti KBBI Daring, *E-Learning* Bahasa Indonesia, dan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Quizizz* atau *Kahoot!* mempermudah siswa mempelajari kosakata, tata bahasa, dan sastra secara interaktif. Teknologi ini mendukung personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka masing-masing. Selain itu, video pembelajaran di platform seperti *YouTube* membantu siswa memahami analisis karya sastra, seperti cerpen atau novel, dengan penjelasan yang mudah diakses. Simulasi interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) juga mulai digunakan untuk memvisualisasikan latar cerita dalam karya sastra, membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih mendalam. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, pembelajaran Bahasa Indonesia kini dapat dilakukan secara jarak jauh melalui *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, memungkinkan akses modul, diskusi, dan pengumpulan

tugas secara daring. Filosofi pendidikan yang lebih berfokus pada konstruktivisme, yang digagas oleh tokoh seperti Vygotsky dan Piaget, semakin relevan dalam konteks ini, di mana pembelajaran dianggap sebagai suatu proses aktif yang melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan media digital.

Transformasi media pembelajaran dari era klasik ke era digital ini tidak hanya mencerminkan perubahan alat yang digunakan dalam proses pendidikan, tetapi juga perubahan mendasar dalam pendekatan pedagogis dan filosofi pendidikan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media digital semakin memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap karya sastra, struktur bahasa, dan nilai budaya. Di era digital, media pembelajaran tidak hanya memberikan kemudahan akses tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui personalisasi dan fleksibilitas. Meskipun teknologi terus berkembang, penting untuk diingat bahwa media pembelajaran, dalam bentuk apa pun, tetap memiliki tujuan yang sama untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi perkembangan potensi manusia secara maksimal.

Revolusi Teknologi Digital: Pembelajaran Interaktif dan Personal

Era digital telah membawa revolusi besar dalam dunia pendidikan, mengubah cara kita memahami dan melaksanakan proses pembelajaran. Pengintegrasian teknologi canggih seperti komputer, internet, multimedia, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR) telah membuka berbagai kemungkinan baru dalam pendidikan, memungkinkan

terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan personal. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media seperti KBBI Daring dan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Kahoot!* atau *Quizizz* digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan kaidah tata bahasa. Teknologi AR juga dimanfaatkan untuk membantu siswa memvisualisasikan latar cerita dalam karya sastra, seperti dalam dongeng atau hikayat, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Pada tingkat filosofis, perspektif konstruktivisme dan konektivisme memberikan dasar teori yang mendalam untuk penerapan teknologi dalam pendidikan. Vygotsky dengan teori zona perkembangan proksimalnya menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan (Vygotsky, 1978), sementara Siemens melalui teori konektivisme menunjukkan bahwa pengetahuan tidak hanya bersifat individu, tetapi juga terbentuk melalui jaringan yang lebih luas yang menghubungkan siswa dengan sumber-sumber informasi global (Siemens, 2005).

Teknologi digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun jaringan pengetahuan yang lebih luas, memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek, dan memperkenalkan model-model baru pembelajaran yang lebih fleksibel, seperti yang ditemukan dalam *Learning Management Systems* (LMS) dan simulasi virtual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, platform seperti *Google Classroom*, *Moodle*, atau *Edmodo* digunakan untuk mengakses modul pembelajaran sastra, melakukan diskusi tentang analisis cerpen atau puisi, serta mengunggah tugas secara daring. Selain itu, video pembelajaran di platform seperti

YouTube banyak dimanfaatkan untuk menyampaikan materi tentang teknik menulis, analisis karya sastra, atau pengenalan terhadap kaidah berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam hal ini, Laurillard menunjukkan bahwa teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan dinamis, di mana siswa dapat belajar dari berbagai sumber secara *real-time*, mempercepat proses pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman konsep (Laurillard, 2012). Pembelajaran berbasis teknologi juga mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik melalui video interaktif, permainan edukasi, maupun pembelajaran berbasis tugas (*project-based learning*) (Muksa *et al.*, 2024).

Bukti empiris menunjukkan bahwa media digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan efisiensi pembelajaran, terutama ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses tersebut. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, misalnya, e-modul interaktif yang memuat materi seperti cara menulis cerpen atau analisis puisi dapat meningkatkan partisipasi siswa karena dilengkapi dengan video, kuis, dan latihan soal interaktif. Mayer (2021) mencatat bahwa penggunaan multimedia dan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi secara signifikan, dengan memberi siswa kesempatan untuk belajar melalui berbagai saluran indra (Alami & Rahayu, 2024). Teknologi juga memberi ruang untuk personalisasi pembelajaran, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Sebagai contoh, siswa yang memiliki minat khusus pada karya sastra dapat mengakses aplikasi seperti *Wattpad* untuk membaca dan menulis karya kreatif, sementara siswa

yang ingin memahami lebih lanjut tentang struktur bahasa dapat menggunakan alat seperti *Grammarly* dalam versi Bahasa Indonesia. Namun, meskipun teknologi membawa banyak manfaat, tantangan besar terkait dengan kesenjangan digital tetap ada. Kesenjangan ini mencakup masalah aksesibilitas perangkat digital, privasi data, dan keterbatasan infrastruktur teknologi yang masih sangat terasa, terutama di negara-negara berkembang.

Menurut Selwyn (2016), permasalahan tersebut menciptakan jurang digital yang signifikan, di mana tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap sumber daya pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa di daerah terpencil sering kesulitan mengakses materi pembelajaran digital, baik karena keterbatasan perangkat maupun jaringan internet yang tidak memadai. Sebagai contoh, sekitar 50% siswa di negara berkembang tidak memiliki akses perangkat digital yang memadai, yang menghambat potensi penggunaan teknologi dalam pendidikan (Sudarmo *et al.*, 2021).

Selain itu, masalah terkait privasi data dan pengelolaan informasi pribadi di platform pendidikan digital juga menambah dimensi tantangan yang perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan pembelajaran, tetapi juga melindungi hak-hak siswa. Untuk mengatasi tantangan ini, pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia harus memperhatikan aspek inklusivitas, seperti penyediaan modul *offline* yang dapat diakses melalui perangkat sederhana, serta pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam mengajar.

Media Pembelajaran sebagai Kunci Pendidikan Holistik

Pendidikan holistik semakin dilihat sebagai solusi strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, di mana perkembangan teknologi membawa perubahan yang cepat dalam cara kita mengakses dan memahami informasi. Pendidikan holistik tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga mencakup aspek emosional, sosial, dan karakter siswa. Hal ini sangat relevan di era digital, di mana siswa dihadapkan pada banjir informasi yang memerlukan keterampilan literasi digital untuk memilah dan menyaring informasi yang relevan. Pare dan Sihotang menyoroti bahwa literasi digital menjadi kunci penting dalam membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, serta kesadaran sosial yang mendalam (Pare & Sihotang, 2023). Literasi digital bukan hanya soal kemampuan teknis menggunakan perangkat dan aplikasi, tetapi juga tentang kemampuan untuk berpikir kritis terhadap informasi yang ditemukan di dunia maya, serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang dapat membentuk kepribadian siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi digital memungkinkan siswa untuk menggunakan KBBI Daring atau Tesaurus Indonesia sebagai referensi dalam memperkaya kosakata, memeriksa ejaan, atau memahami makna kata secara lebih mendalam, sehingga mendukung keterampilan berbahasa mereka.

Literasi digital yang kuat memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen informasi yang bertanggung jawab. Wahab *et al.* (2022) menekankan bahwa literasi digital mendukung siswa

untuk memilah informasi yang positif dan berguna serta menyaring informasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai sosial dan moral. Di sisi lain, dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran seperti media audio, visual, dan audiovisual memiliki peran yang sangat penting. Penelitian Furoidah menunjukkan bahwa penggunaan media-media ini dapat menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Furoidah, 2020). Misalnya, video pembelajaran di platform seperti *YouTube* dapat digunakan untuk menyampaikan analisis sastra, seperti cerpen atau puisi, dengan visualisasi yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konteks cerita dan makna tersirat. Selain itu, aplikasi seperti *Quizizz* atau *Kahoot!* sering dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif tentang kaidah tata bahasa, memperkuat pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Media audiovisual ini memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan materi secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap berbagai konsep, terutama dalam bidang yang lebih abstrak seperti bahasa dan sastra.

Selain itu, teknologi pendidikan seperti *blended learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, memberikan fleksibilitas pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, *blended learning* memungkinkan siswa untuk memanfaatkan platform seperti *Google Classroom* atau *Edmodo* untuk mengakses modul pembelajaran, mengerjakan tugas analisis teks sastra, atau berdiskusi secara

daring dengan guru dan teman sebaya. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih personal dan sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing, serta memberikan lebih banyak ruang untuk eksplorasi dan kreativitas. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori pembelajaran seperti *self-motivated learning* dan *self-regulated learning* yang menekankan pentingnya siswa untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mereka. Firmadani menyatakan bahwa dengan menggunakan teknologi yang tepat, siswa dapat lebih mandiri dalam mengelola proses pembelajaran mereka, mengembangkan kemampuan untuk merencanakan, mengawasi, dan mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri (Firmadani, 2020).

Secara keseluruhan, media pembelajaran digital memainkan peran sentral dalam mengimplementasikan pendidikan holistik, yang menggabungkan perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan karakter siswa. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media seperti KBBI Daring, video pembelajaran di *YouTube*, aplikasi gamifikasi seperti *Quizizz*, dan platform *blended learning* seperti *Google Classroom* semakin memperkaya proses belajar siswa. Dengan dukungan literasi digital yang baik dan pemanfaatan teknologi yang efektif, pendidikan dapat menjadi lebih inklusif, relevan, dan dapat mengakomodasi kebutuhan individu dalam rangka mencapai potensi penuh siswa.

Tantangan dan Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran

Meskipun teknologi membawa berbagai keunggulan dalam meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran,

adopsi teknologi dalam dunia pendidikan tetap menghadapi sejumlah tantangan yang signifikan. Salah satu tantangan terbesar adalah minimnya keterampilan digital yang dimiliki oleh banyak guru, yang menjadi penghambat utama dalam penerapan teknologi secara efektif di ruang kelas. Budiyo mengungkapkan bahwa banyak guru yang masih kesulitan dalam mengoperasikan perangkat teknologi, mengingat keterbatasan pelatihan dan pengalaman yang mereka miliki dalam menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar (Budiyo, 2020). Hal ini menciptakan ketimpangan dalam kualitas pembelajaran, sebagian besar siswa yang diajar oleh guru yang belum terampil dalam teknologi cenderung kehilangan manfaat penuh dari potensi yang ditawarkan oleh teknologi pendidikan.

Selain itu, masalah terkait dengan privasi data menjadi semakin penting di tengah pesatnya penggunaan platform digital dalam pendidikan. Dengan meningkatnya penggunaan *Learning Management Systems* (LMS), aplikasi pembelajaran daring, dan media sosial untuk tujuan edukasi, risiko kebocoran data pribadi siswa menjadi ancaman nyata yang perlu dikelola dengan hati-hati. Keamanan data dan perlindungan informasi pribadi menjadi isu yang tidak bisa diabaikan, karena dapat berdampak serius pada privasi siswa dan orang tua mereka. Sebagai tambahan, kesenjangan teknologi yang masih sangat mencolok antara wilayah perkotaan dan pedesaan, serta antara negara maju dan negara berkembang, semakin memperburuk ketidakmerataan dalam akses terhadap pendidikan yang berbasis teknologi. Hal ini, sebagaimana dicatat oleh Adegbiya dan Fakomogbon, menciptakan ketidaksetaraan yang signifikan dalam

kesempatan belajar siswa di berbagai wilayah, terutama di negara-negara berkembang di mana infrastruktur teknologi masih sangat terbatas (Adegbiya & Fakomogbon, 2012).

Namun demikian, meskipun ada hambatan-hambatan tersebut, sejumlah inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan terus bermunculan. Sebagai contoh, di Nigeria, meskipun ada tantangan infrastruktur yang signifikan, teknologi tetap digunakan secara efektif dalam berbagai bentuk media pembelajaran untuk membantu mengatasi masalah kekurangan sumber daya di sekolah-sekolah. Adegbiya dan Fakomogbon (2012) mencatat bahwa media pembelajaran digital, meskipun terbatas oleh infrastruktur yang ada, mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber informasi yang sebelumnya sulit dijangkau. Oleh karena itu, investasi pada pengembangan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru menjadi esensial untuk memastikan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Masa Depan Media Pembelajaran: Kolaborasi Teknologi dan Filosofi

Masa depan media pembelajaran tampaknya semakin dipengaruhi oleh teknologi canggih seperti kecerdasan buatan (AI), *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR), yang menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Teknologi ini tidak hanya memungkinkan penciptaan lingkungan belajar yang imersif, tetapi juga memberikan pengalaman personal yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan

individu siswa. Dengan AI, misalnya, sistem pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan tepat, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, serta merancang rencana pembelajaran yang lebih efektif. Begitu pula dengan AR dan VR, yang dapat menghidupkan materi pelajaran dengan cara yang tidak mungkin dilakukan dalam konteks pembelajaran tradisional, seperti simulasi dunia nyata yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Permana *et al.* (2024) mencatat bahwa teknologi-teknologi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena mereka memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih praktis dan interaktif. Pembelajaran berbasis pengalaman ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia nyata. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

Namun, untuk memastikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya efektif tetapi juga berkelanjutan, perlu ada kolaborasi yang erat antara inovasi teknologi dan prinsip-prinsip filosofi pendidikan yang kuat. Sebagai contoh, filosofi pendidikan yang humanistik, yang menekankan pentingnya pengembangan karakter, nilai moral, dan keterampilan sosial, harus tetap menjadi landasan dalam penerapan teknologi dalam pendidikan. Pendekatan ini memastikan bahwa meskipun teknologi memegang

peranan penting dalam pendidikan masa depan, tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan individu yang bermoral dan mampu berkontribusi positif terhadap masyarakat. Oleh karena itu, kombinasi antara inovasi teknologi yang terus berkembang dan prinsip filosofi pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan menjadi kunci untuk menciptakan sistem pendidikan yang holistik dan mampu memenuhi tuntutan masa depan.

Penelitian ini menganalisis transformasi media pembelajaran Bahasa Indonesia dari era klasik hingga era digital, yang menunjukkan bahwa perubahan media pembelajaran berperan penting dalam memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan efektivitas, serta menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif. Transformasi ini dipengaruhi oleh kemajuan teknologi serta perubahan filosofi pendidikan yang terjadi seiring waktu. Pada era klasik, media pembelajaran seperti manuskrip dan papan tulis digunakan untuk mendukung pembelajaran bahasa dan sastra, dengan filosofi humanisme yang menekankan interaksi langsung antara guru dan murid. Seiring berkembangnya teknologi, filosofi pendidikan mulai beralih ke konstruktivisme dan konektivisme, yang mendasari penggunaan media digital di era modern, seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR). Media digital kini memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, personal, dan kolaboratif, memberikan peserta didik kebebasan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya mereka masing-masing.

Perubahan ini dapat dijelaskan melalui dua faktor utama. Pertama,

kemajuan teknologi yang memungkinkan penggunaan media lebih interaktif, seperti AR dan VR, untuk memvisualisasikan karya sastra atau menganalisis struktur bahasa dalam konteks yang lebih mendalam. Kedua, filosofi pendidikan yang semakin menekankan pembelajaran aktif, yang mendorong siswa untuk membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi, sebagaimana tercermin dalam pendekatan konstruktivisme dan konektivisme. Media digital memfasilitasi pembelajaran yang lebih terhubung, di mana siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi secara *real-time*, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai agen perubahan dalam pendidikan. Dengan penggunaan media digital, siswa dapat terhubung dengan sumber pengetahuan yang lebih luas dan beragam, serta terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif. Media digital ini tidak hanya mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memperkenalkan dinamika baru dalam interaksi pendidikan. Di masa lalu, hubungan guru dan murid lebih bersifat langsung dan terbatas, namun dengan kemajuan teknologi, interaksi ini menjadi lebih kompleks dan melibatkan lebih banyak aktor, termasuk teknologi itu sendiri yang bertindak sebagai mediator dalam pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini cukup signifikan. Bagi pendidik, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya mengadopsi teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan

sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Penggunaan media digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri, mempercepat proses belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri. Bagi pengambil kebijakan, penelitian ini menekankan perlunya investasi dalam infrastruktur digital yang merata di seluruh wilayah, serta pelatihan guru agar mereka dapat memanfaatkan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, teknologi dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam pengajaran Bahasa Indonesia.

Dibandingkan dengan bidang pembelajaran lainnya, seperti pembelajaran sains dan matematika yang juga mengadopsi teknologi digital, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tantangan tersendiri. Pembelajaran bahasa dan sastra sangat bergantung pada konteks budaya dan sosial, yang membuat media digital seperti AR dan VR sangat relevan untuk memvisualisasikan latar cerita atau menggambarkan konteks budaya dalam karya sastra. Sementara itu, media digital dalam pembelajaran sains lebih berfokus pada simulasi dan analisis teknis. Meskipun terdapat kesamaan dalam pemanfaatan teknologi, pembelajaran Bahasa Indonesia memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman budaya dan bahasa secara lebih interaktif dan kontekstual.

Dengan demikian, beberapa rencana aksi yang dapat dirumuskan berdasarkan hasil penelitian ini meliputi pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan media digital, dengan penekanan pada penggunaan AR dan VR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya, penting untuk menyelenggarakan pelatihan bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pengajaran, serta meningkatkan literasi digital mereka. Selain itu, infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah, terutama di daerah terpencil, harus ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran digital yang inklusif. Terakhir, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, kolaborasi pendidikan global melalui platform digital dapat diperluas, memberikan siswa akses ke sumber daya dan perspektif yang lebih luas.

Simpulan

Transformasi media pembelajaran Bahasa Indonesia dari era klasik hingga era digital mencerminkan perubahan mendasar dalam paradigma pendidikan, yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan nilai-nilai filosofis yang berkembang. Pada era klasik, media seperti manuskrip dan papan tulis digunakan sebagai alat sederhana untuk mendukung transfer pengetahuan serta pembelajaran sastra tradisional seperti hikayat dan pantun, dengan landasan filosofi humanisme yang menekankan interaksi langsung antara guru dan murid. Hadirnya teknologi cetak di era modern memungkinkan penyebaran informasi secara luas melalui buku cetak, modul pembelajaran, dan ilustrasi visual, sejalan dengan filosofi pragmatisme yang menekankan efisiensi dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Di era digital, media pembelajaran Bahasa Indonesia berkembang menjadi lebih dinamis melalui platform seperti KBBI Daring, video pembelajaran, simulasi berbasis *Augmented Reality* (AR), dan aplikasi gamifikasi seperti *Quizizz* dan

Kahoot!, yang memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami kosakata, tata bahasa, dan sastra secara interaktif.

Namun, tantangan seperti kesenjangan digital, keterbatasan akses teknologi di wilayah terpencil, dan privasi data siswa tetap menjadi isu yang perlu diatasi untuk memastikan pendidikan yang inklusif dan merata. Oleh karena itu, integrasi inovasi teknologi dengan pendekatan filosofis yang humanistik dan inklusif sangat diperlukan untuk menciptakan sistem pendidikan yang relevan dan berkelanjutan. Media pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital tidak hanya mendukung pembelajaran yang fleksibel dan kolaboratif, tetapi juga memungkinkan personalisasi sesuai kebutuhan individu siswa, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi kognitif, emosional, sosial, dan karakter secara optimal. Evolusi ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga menjawab tantangan pendidikan di era globalisasi dan digitalisasi.

Daftar Pustaka

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–101. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Adegbijaa, M. V., & Fakomogbon, M. A. (2012). Instructional Media in Teaching and Learning: A Nigerian Perspective. *Global Media Journal*, 6(2), 216–230.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*,

- 2(01), 117–129.
<https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Alami, E., & Rahayu, S. (2024). Pelestarian Pariwisata Laut Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Deskriptif untuk Siswa Kelas VII SMP di Sampang Madura. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 162–172.
- An, Y. (2019). A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 1–21.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoP_eN/article/view/1084/660
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Gebremariam, H. T., Dea, P., & Gonta, M. (2024). Digital socialization: Insights into interpersonal communication motives for socialization in social networks among undergraduate students. *Heliyon*, 10(20), e39507. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39507>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hutabarat, E. J., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *Kolaboratif Sains*, 6(11), 1572–1578. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i11.4403>
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.
- Liu, D., Carter, L., & Lin, J. (2024). Towards Connectivism: Exploring Student Use of Online Learning Management Systems During the COVID-19 Pandemic. *Online Learning Journal*, 28(2). <https://doi.org/10.24059/olj.v28i2.4047>
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *KOHESI: Jurnal Multidisplin Saintek*, 1(12), 41–50. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/kohesi/article/view/1311>

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.29300/disastra.v4i2.6416>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Muksa, V. R., Citraningrum, D. M., Susetyo, A. M., & Anggraeni, A. W. (2024). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Penunjang Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rogojampi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2).
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Pattison, S. (2021). Designing effective learning with digital technologies: A look at the Conversational Framework. *LinkedIn*.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Plato. (2003). *The Republic (Trans. B. Jowett)*. Dover Publications.
- Putra, Y. S., Purnomo, M. E., & Mukmin, S. (2022). Pengembangan Media Audio Visual untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 198.
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Sudarmo, S., Arifin, A., Jacob Pattiasina, P., Wirawan, V., & Aslan, A. (2021). The Future of Instruction Media in Indonesian Education: Systematic Review. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1302–1311. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.542>
- Sukardi. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Kompetensi dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori Belajar Humanistik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177. <https://doi.org/10.30821/ansiru.v7i1.16108>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahab, A., Sari, A. R., Zuana, M. M. M., Luturmas, Y., & Kuncoro, B. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Dalam Menuju Pembelajaran Imersif Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 4644–4653.