

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta

Putri Puspita Sari¹, Denik Wirawati²

E-mail: putriuspita754@gmail.com¹, denik@pbsi.uad.ac.id²

Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Kata Kunci: Pelaksanaan Pembelajaran, Pemanfaatan Teknologi Digital, Bahasa Indonesia

Dalam penelitian ini akan membahas tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital yang terdiri dari (1) pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) penggunaan teknologi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (3) hasil dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital. Tujuan penelitian ini, yaitu mendeskripsikan hasil dari penelitian terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Data dalam penelitian diambil dari penelitian yang dilakukan selama kurang lebih dua bulan di SMP Negeri 4 Yogyakarta. Penelitian dilakukan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dari awal sampai akhir. Berdasarkan data yang telah diperoleh, kemudian dilakukan analisis menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dari analisis data yang sudah dilakukan, terdapat sejumlah data yang memuat kegiatan pembelajaran, yaitu pembukaan, inti, dan penutup. Pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan 11 teknologi, dan hasil dari pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital, guru dan siswa merasa terbantu dengan adanya teknologi dan nilai yang diperoleh saat baik.

Key word:

Implementation of Learning, Use of Digital Technology, Indonesian Language

ABSTRACT

In this study, we will discuss the implementation of Indonesian language learning using digital technology which consists of (1) the implementation of Indonesian language learning, (2) the use of digital technology in Indonesian language learning, and (3) the results of the implementation of Indonesian language learning using digital technology. The purpose of this study is to describe the results of research related to the implementation of Indonesian language learning using digital technology for class VII SMP Negeri 4 Yogyakarta. This type of research is descriptive qualitative research. The methods used are interviews, observation, documentation, and questionnaires. The data in the study were taken from research conducted for approximately two months at SMP Negeri 4 Yogyakarta. The research was conducted by participating in Indonesian language learning activities from beginning to end. Based on the data that has been obtained, then an analysis is carried out using qualitative data analysis consisting of data reduction, data presentation, and drawing conclusions/verification. From the data analysis that has been done, there are a number of data that contain learning activities, namely opening, core, and closing. On the use of technology in learning Indonesian using 11 technologies, and the results of the implementation of learning Indonesian with the use of digital technology, teachers and students feel helped by the presence of

PENDAHULUAN

Pendidikan zaman sekarang sudah menggunakan kurikulum 2013 revisi yang dikenal sebagai kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi yang sudah diterapkan pada tingkatan sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas. Pemberlakuan kurikulum baru dilaksanakan supaya sistem pendidikan nasional dapat mengikuti perkembangan zaman seperti sekarang dengan perkembangan iptek, nasional, dan global. Menurut Arifin (dalam Gina Nurvina, 2019) kurikulum digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pendidikan disegala jenjang pendidikan.

Perubahan zaman yang semakin maju, memaksa dunia pendidikan untuk ikut serta memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dalam proses pembelajarannya. Pendidik dan peserta didik perlu mempelajari lebih jauh terkait teknologi yang dapat menunjang pembelajaran. Dengan adanya teknologi, pembelajaran akan semakin berkembang, selain peserta didik mendapat ilmu tentang materi yang diberikan, mereka juga akan mendapatkan tambahan ilmu dari menggunakan teknologi tersebut. Proses pembelajaran pada zaman sekarang dilakukan dengan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical And Content Knowledge*). Pendekatan TPACK merupakan pengetahuan konten pedagogik teknologi, artinya gabungan antara kemampuan konten, pedagogik, integrasi teknologi pendidik dalam proses pembelajaran (Rubiyanto, 2019).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Yogyakarta kelas VII yang dilaksanakan melalui pembelajaran daring dan luring menggunakan pemanfaatan teknologi digital untuk menyampaikan informasi terkait seluruh materi Bahasa Indonesia kepada peserta didik. Pendidik nantinya menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital, seperti beberapa media yang bersangkutan dengan materi yang ada pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII, kemudian peserta didik diminta untuk mencari tambahan informasi melalui sumber belajar lainnya yang dapat menambah wawasan peserta didik terkait pembelajaran tersebut dengan bimbingan pendidik. Sehingga pembelajaran terkait materi Bahasa Indonesia dapat efektif digunakan karena banyak memanfaatkan teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajarannya sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, guru juga sering memberikan tugas kepada siswa melalui media digital yang dapat dikerjakan di rumah masing-masing dan dapat dikumpulkan

kepada guru tanpa harus menyerahkan hasil tugasnya dalam bentuk cetak.

Berdasarkan hal ini peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi digital sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh di SMP Negeri 4 Yogyakarta. Dipilihnya SMP Negeri 4 Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya penelitian ini, karena SMP Negeri 4 Yogyakarta merupakan sekolah unggulan yang terakreditasi A dan sudah menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya sehingga sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan oleh peneliti. SMP Negeri 4 Yogyakarta memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai dan menunjang dalam segi penggunaan teknologi. Selain fasilitas yang memadai, di SMP Negeri 4 Yogyakarta juga banyak memiliki guru-guru muda yang dipastikan menerapkan teknologi dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Pada proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Yogyakarta masih menggunakan *Blended Learning*, artinya sehari masuk tatap muka, sehari daring, sehingga saat pembelajaran luring atau tatap muka setiap guru menggunakan teknologi dan disetiap ruang kelas sudah dilengkapi perangkat yang membantu terlaksananya pembelajaran menggunakan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta”

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Prajana & Astuti (2020) dengan judul “Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran oleh Guru SMK di Banda Aceh dalam Upaya Implementasi Kurikulum 2013” dalam jurnal JINOTEP Vol 7 (1) (2020): 33-41. Permasalah dalam penelitian ini, yaitu kurangnya perhatian dari kepala sekolah yang kurang memahami dalam menyediakan kebutuhan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan dari penelitian ini, yaitu peneliti menganalisis dan mendeskripsikan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang digunakan oleh guru-guru SMK di Banda Aceh dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan, yaitu metode suvei yang bersifat deskriptif yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini ditemukan adanya divergensi terhadap pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi di setiap guru.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran digunakan oleh guru untuk memberikan ilmu pengetahuan, pembentukan sikap, dan moral yang baik kepada peserta didik. Menurut (Nurlaelah & Sakkir, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan dengan sadar oleh seorang guru mempengaruhi siswa supaya belajar yang ditandai dengan perubahan tingkah laku karena terdapat sebuah usaha. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang disusun sedemikian rupa sesuai dengan langkah-langkah tertentu agar dapat mencapai hasil pelaksanaan pembelajaran yang diharapkan.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun oleh guru sebelum dilaksanakannya pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran supaya materi yang disampaikan menjadi urut sehingga tidak ada materi yang terlewat. Menurut (Jailan Sahil, 2021) guru dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas melakukan beberapa tahapan, yaitu: (1) Kegiatan pembukaan, (2) Kegiatan inti, (3) Kegiatan penutup. Berdasarkan tahapan tersebut digunakan untuk pedoman guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia pada siswa.

Kata pemanfaatan memiliki kata dasar berupa “manfaat” yang memiliki arti dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu guna, faedah. Jadi, manfaat memiliki penjelasan sebagai nilai yang berguna untuk sekitar. Berdasarkan kata manfaat tersebut, kata pemanfaatan memiliki arti berguna atau dipergunakan yang merupakan hasil dari proses manfaat yang biasanya berupa perbuatan manusia. Dalam penelitian ini, pemanfaatan dapat digunakan untuk memanfaatkan sebuah informasi digital yang mana dapat menambahkan pengetahuan bagi pihak yang memanfaatkannya.

Teknologi, yaitu sebuah rancangan sebagai alat yang membantu untuk mengurangi ketidakpastian dengan hubungan sebab akibat untuk mencapai hasil yang diharapkan. Menurut Lucas (dalam Adiputra, 2020) menjelaskan teknologi informasi merupakan bentuk teknologi yang digunakan untuk memudahkan proses pemberian informasi dalam bentuk elektronik, mikro komputer, komputer mainframe. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran dapat bermanfaat bagi peserta didik, dapat memberi motivasi belajar, meningkatkan kemampuan dalam berbagai hal, membuat peserta didik dapat mengeksplorasi diri lebih jauh, dan adanya teknologi dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi yang mungkin tidak dapat mereka dapatkan saat pembelajaran dengan guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Wirartha (Elidawaty Purba, 2021) menjelaskan jenis penelitian deskriptif adalah cara yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh sesuai dengan fakta saat melakukan wawancara. Jenis metode deskriptif memiliki sifat penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan bentuk-bentuk data penelitian, seperti teks, gambar, dan angka-angka yang hasilnya tidak memerlukan pengolahan statistik.

Penelitian ini menggunakan metode observasi dengan cara peneliti melakukan pencatatan sesuai dengan hasil yang diamati, sehingga hasil tersebut berupa fakta lapangan. Dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Kemudian menggunakan metode wawancara dengan jenis wawancara tertulis yang tidak langsung dilakukan karena suatu hal yang tidak memungkinkan untuk bertemu. Penelitian ini juga menggunakan metode dokumentasi untuk merekam saat dilakukannya penelitian, baik secara visual, audio, maupun audio visual sebagai bukti. Metode yang terakhir, yaitu angket yang diberikan kepada siswa untuk mengumpulkan pendapat siswa terkait pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan proses analisis data kualitatif yang dilakukan oleh Miles dan Huberman (dalam Albi Anggito, 2018) yang menyatakan tentang analisis data terdiri dari tiga jalur yang terjadi bersamaan, yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komponen pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di kelas 7D dan 7E, yaitu: (1) Tujuan pembelajaran pada materi Puisi Rakyat, yaitu setelah pembelajaran melalui daring dengan model *Project Based Learning* (PJBL) selesai diharapkan peserta didik mampu menulis pantun, gurindam, dan syair serta mampu menyajikan secara lisan dengan intonasi, lafal yang tepat dengan rasa percaya diri. Sedangkan tujuan pembelajaran pada materi Teks Cerita Fabel, yaitu melalui teknik permodelan peserta didik mampu memerankan isi fabel/legenda yang dibaca atau didengar dengan penuh percaya diri. (2) Sumber belajar pada materi Puisi Rakyat, menggunakan sumber belajar berupa buku paket Bahasa Indonesia yang berasal dari pemerintah, buku Puisi Lama karya Sutan Takdir

Alisyahbana, dan internet. Sedangkan pada materi Teks Cerita Fabel, sumber belajarnya berasal dari buku Bahasa Indonesia SMP kelas VII yang berasal dari pemerintah, dan internet. (3) Strategi pembelajaran: Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL). (4) Media pembelajaran pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel menggunakan *Google Meet, Whatsapp Group, LCD, video, Youtube, Unison, Power Point, laptop, dan Android*. (5) Evaluasi pembelajaran pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel evaluasi pembelajarannya berupa lembar LKPD yang diberikan kepada siswa.

Tabel 1.

Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital

No.	Judul Materi	Teknologi yang Digunakan	Pelaksanaan Pembelajaran
1.	Puisi Rakyat	Microsoft Word, Power Point, Google Classroom, internet, Youtube, Tiktok, gambar digital, komik digital, Stopwatch, Whatsapp Group, dan Google Meet.	Pembelajaran Puisi Rakyat dilakukan 3 cara, yaitu tatap muka, daring, dan Blended Learning. Kegiatan pembuka: salam, berdoa, penyampaian motivasi, presensi. Kegiatan inti: guru menampilkan materi menggunakan teknologi yang sesuai dengan apa yang ingin disampaikan. Kegiatan penutup: menutup dengan memberi tahu kegiatan selanjutnya, mengapresiasi siswa, siswa memberi salam.
2.	Teks Cerita Fabel	Whatsapp Group, Google Meet, Microsoft Word, Power Point, internet.	Pembelajaran Teks Cerita Fabel semua dilakukan Blended Learning Kegiatan pembukaan: guru menyapa, memberikan motivasi, membagikan Link Google Meet dan presensi di WAG. Kegiatan inti: guru menampilkan Power Point materi teks cerita fabel melalui proyektor dan Google Meet. Materi pada Power Point yang pertama tentang pengertian, ciri-ciri, asal kata, dan contoh teks fabel. Power Point yang kedua tentang struktur fabel, ciri bagian, dan contoh tek fabel. Guru juga meminta siswa membuka buku paket dan membaca dua teks fabel. Siswa diminta mendaftar peristiwa dan tokoh.

Kegiatan penutup: guru mengingatkan tugas dan siswa memberi salam.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Yogyakarta menggunakan kurikulum 2013 yang merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan teknologi digital dalam setiap pembelajaran. Namun, pembelajaran di SMP Negeri 4 Yogyakarta ini belum sepenuhnya dilakukan tatap muka. Saat dilakukan penelitian, pelaksanaan pembelajaran diganti sebanyak empat kali, mulai dari tatap muka, daring, *Blended Learning*, dan daring lagi hingga penelitian berakhir. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran kelas 7D dan 7E diawali dengan kegiatan pembukaan. Kegiatan tersebut dilakukan di awal sebelum mulai pembelajaran. Pada saat pembelajaran tatap muka, guru memasuki kelas kemudian memberi salam, berdoa, menanyakan kabar, memberikan motivasi, mengecek kehadiran siswa, guru meminta siswa untuk melakukan yel-yel Bahasa Indonesia, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini, guru juga menanyakan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Pada pembelajaran daring, guru menggunakan WAG untuk menyapa siswa, membagikan *Link Google Meet*, dan melakukan presensi siswa untuk ditulis berdasarkan urutan presensi. Untuk berdoa, memberi motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran dilakukan melalui *Google Meet*.

Pada pembelajaran *Blended Learning*, sebelum memasuki ruang kelas, guru menyapa siswa di *Whatsapp Group* (WAG) untuk membagikan *Link Google Meet* kemudian presensi siswa yang daring dilakukan juga melalui WAG. Selanjutnya, guru memasuki ruang kelas. Guru menampilkan *Google Meet* melalui LCD dan proyektor supaya siswa yang di sekolah juga dapat menyaksikan teman-temannya. Siswa yang daring dipersilakan masuk *Google Meet* kemudian guru secara bersama membuka pembelajaran dengan siswa yang ada di kelas. Guru memberi salam, berdoa, menanyakan kabar, terkadang guru juga memberi informasi terkait *Covid-19* supaya siswa lebih berhati-hati, guru mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Pada kegiatan inti saat tatap muka, guru memerintahkan siswa untuk membuka buku paket pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel sembari guru mempersiapkan

Power Point yang akan ditampilkan melalui LCD dan proyektor. Selanjutnya, guru juga memberikan latihan kepada siswa di kelas. Siswa dapat menuliskan jawabannya melalui *Microsoft Word* yang sudah disediakan guru melalui laptop. *Microsoft Word* juga digunakan untuk menayangkan LKPD yang harus dikerjakan oleh siswa. Dalam materi Puisi Rakyat saat pembelajaran tatap muka guru juga menggunakan teknologi digital seperti *Youtube* yang digunakan untuk menampilkan video contoh pantun. Siswa menyimak melalui proyektor. *Tiktok* dan internet juga digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencari referensi oleh siswa. Gambar digital juga merupakan teknologi yang digunakan guru, guru menayangkan gambar digital melalui proyektor yang digunakan oleh siswa untuk menentukan tema dalam Puisi Rakyat. *Google Classroom* digunakan siswa untuk mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

Pada kegiatan inti saat daring, guru memerintahkan siswa membuka buku paket, guru juga menampilkan layar melalui *Google Meet* yang berisi materi yang akan disampaikan, materi tersebut dapat berupa *Power Point*. Setelah guru menyampaikan materi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Jika dirasa pertanyaan dan jawaban itu penting, guru menampilkan *Microsoft Word* untuk menuliskan jawaban siswa yang selanjutnya dapat dikirimkan melalui WAG. Terkadang guru juga menampilkan LKPD dan menjelaskan teknik pengerjaannya disetiap kegiatan inti akan berakhir.

Pada kegiatan inti saat *Blended Learning*, guru memerintahkan siswa yang di kelas dan di rumah untuk membuka buku paket pada materi Puisi Rakyat. Guru menjelaskan materi melalui dua cara sekaligus, yaitu secara langsung dan melalui *Google Meet*. Siswa yang di rumah ikut menyimak melalui layar yang dibagikan guru dan siswa yang di kelas menyimak melalui proyektor. Terkadang guru juga meminta siswa untuk membacakan contoh dari Puisi Rakyat yang ditayangkan, siswa yang di rumah membacakan dengan menyalakan *Microfon*. Jika ada sesi tanya jawab, siswa yang di rumah juga menyalakan *Microfon*. Kemudian guru menuliskan jawaban siswa melalui *Microsoft Word* supaya siswa yang di rumah juga dapat membaca jika terkendala jaringan. Terdapat sebuah tugas kelompok untuk mempresentasikan berbalas pantun di kelas 7E. Siswa dapat mencari referensi melalui internet. Salah satu siswa menggunakan gawainya untuk membuka *Stopwatch* yang digunakan untuk menghitung waktu yang diperoleh setiap kelompok saat berbalas pantun. Selain berbalas pantun dengan materi yang sudah disiapkan, mereka juga diminta berbalas pantun secara spontan.

Pada kelas 7D guru menampilkan komik digital melalui proyektor dan *Google Meet* yang bertemakan *Bullying*, *Sayang Sesama*, dan *Buah Kejujuran*. Tema-tema tersebut digunakan oleh siswa untuk membuat pantun, syair, dan gurindam. Selanjutnya untuk materi Teks Cerita Fabel juga disampaikan secara *Blended Learning*, guru menayangkan *Power Point* melalui *Google Meet* dan proyektor. Guru juga menampilkan LKPD untuk dapat dikerjakan oleh siswa. Di kelas 7E guru membentuk kelompok untuk siswa dapat berdiskusi menelaah teks fabel. Teks fabel yang ditelaah dapat diperoleh dari buku paket dan internet. Pada kelas 7D mereka baru sampai pada membaca teks fabel dan mengidentifikasi peristiwanya.

Pada kegiatan penutup saat tatap muka, sebelum mengakhiri pembelajaran, guru memberikan apresiasi kepada siswa dengan tepuk tangan, mengingatkan tugas yang harus dikerjakan dan batas pengumpulannya. Kemudian guru menutup dengan salam dan siswa mengucapkan terima kasih. Selanjutnya siswa berdiri dan memberi salam kepada guru. Pada kegiatan penutup saat daring, guru mengapresiasi siswa dan mengucapkan terima kasih karena sudah mau mengikuti pembelajaran hingga selesai. Terkadang saat daring guru tidak menutup pembelajaran sesuai dengan jam pelajaran karena guru menghargai paket data siswa yang tidak semua siswa memiliki kuota banyak. Setelah itu, guru memberi salam, dan siswa mengucapkan terima kasih. Kemudian *Link Google Meet* ditutup. Pada kegiatan penutup saat *Blended Learning*, guru menutup pembelajaran kepada siswa yang daring terlebih dahulu, guru mengucapkan terima kasih dan menutup dengan salam, dan untuk siswa yang di sekolah menunggu jam pelajaran berakhir. Guru mengapresiasi siswa, mengucapkan terima kasih, dan memberi salam. Kemudian siswa berdiri dan mengucapkan terima kasih.

Pada saat ulangan harian Puisi Rakyat, guru menggunakan *Blended* dengan cara guru menampilkan soal berbentuk pilihan ganda yang ditulis dalam *Microsoft Word*, kemudian ditampilkan melalui *Google Meet* dan proyektor. Guru membacakan pertanyaan satu-satu kemudian siswa menuliskan jawabannya dikertas masing-masing. Siswa hanya mengeluh dengan kendala jaringan saja jika pembelajaran dilakukan saat daring. Saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa juga memanfaatkan teknologi digital, seperti internet untuk mencari referensi, *Microsoft Word* untuk membantu mengerjakan tugas, gawai untuk berdiskusi dengan teman, dan masih banyak lagi. Siswa juga merasa senang jika disuguhi dengan pembelajaran menggunakan teknologi digital karena menurut siswa

pembelajaran menggunakan teknologi digital ini menjadi tidak monoton dan siswa tidak merasa bosan.

Pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel, guru dan siswa menggunakan berbagai teknologi. (1) *Microsoft Word* digunakan pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel di kelas 7D dan 7E. Pada kelas 7D dan 7E *Microsoft Word* digunakan untuk menampilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Puisi Rakyat. Pada kelas 7D *Microsoft Word* juga digunakan untuk menayangkan lirik lagu Rasa Sayange. Guru menayangkan lirik lagu melalui proyektor, lirik lagu berisi tentang berbalas pantun. Siswa dibagi dua kelompok untuk saling bersaut-sautan menyanyikan lagu tersebut. Pada kelas 7D dan 7E latihan soal juga dapat dilakukan menggunakan *Microsoft Word*. Guru memerintahkan siswa untuk mencarikan kosakata yang rimanya sama dan ditulis di buku tulis, selanjutnya beberapa siswa maju untuk menuliskan jawabannya di *Microsoft Word* berbentuk tabel yang sudah disediakan di laptop guru. Pada kelas 7D dan 7E LKPD siswa juga dibuat menggunakan *Microsoft Word*. Pada kelas 7D latihan soal menulis pantun rumpang juga dituliskan melalui *Microsoft Word*. Pada kelas 7D dan 7E soal ulangan harian juga berbentuk pilihan ganda yang dituliskan menggunakan *Microsoft Word*.

Pada materi Teks Cerita Fabel, kelas 7D dan 7E *Microsoft Word* digunakan untuk menuliskan jawaban siswa terkait hasil telaah peristiwa yang ada dalam cerita fabel karena pada saat itu pembelajaran dilakukan secara daring sehingga guru membantu menuliskan di layar *Google Meet* dan siswa membantu membacakan jawabannya. Pada kelas 7E *Microsoft Word* digunakan oleh siswa secara berkelompok untuk mengerjakan telaah teks fabel yang diberikan guru. Pada kelas 7D dan 7E guru juga membagikan LKPD Teks Cerita Fabel untuk dapat dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya, kisi-kisi Penilaian Tengah Semester 2 juga ditulis dalam *Microsoft Word* berbentuk tabel yang kemudian disampaikan kepada siswa saat *Google Meet* dan dibagikan melalui *Whatsapp Group*.

(2) *Power Point* digunakan pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel di kelas 7D dan 7E. Pada kelas 7D dan 7E *Power Point* digunakan untuk menyampaikan materi Rima pada Puisi Rakyat. Guru menayangkan *Power Point* tersebut melalui LCD dan proyektor kemudian menjelaskan satu persatu secara rinci. Untuk kelas 7D mendapatkan dua *Power Point*, sedangkan kelas 7E hanya satu. (3) *Google Classroom* digunakan oleh siswa kelas 7D dan 7E pada materi Puisi Rakyat. *Google Classroom* digunakan sebagai media pengumpulan tugas siswa. Siswa membuka *Google Classroom* dan mengunggah

hasil pekerjaan siswa sesuai dengan kelasnya. (4) Internet digunakan siswa kelas 7D dan 7E dalam materi Puisi Rakyat untuk literasi digital dan sumber referensi. Literasi digital yang dimaksud, yaitu siswa kelas 7D membuka internet untuk mencari contoh pantun. Internet juga digunakan oleh siswa kelas 7E untuk mencari rima yang sama dalam menuliskan kosakata. Referensi digital digunakan oleh kelas 7D untuk mencari referensi terkait contoh pantun, syair, dan gurindam yang hanya digunakan sebagai referensi, bukan untuk ditiru. Pada materi Teks Cerita Fabel di kelas 7E menggunakan internet untuk mencari contoh teks fabel.

(5) *Youtube* digunakan oleh siswa kelas 7D pada materi Puisi Rakyat. *Youtube* digunakan untuk melihat contoh pantun yang dilakukan oleh seorang gubernur dalam suatu acara. Cara penggunaan *Youtube* di kelas 7D, yaitu guru membukakan *Youtube* kemudian mencarikan video pantun yang dilakukan oleh seorang gubernur dalam suatu acara. Kemudian siswa diminta mengamati video tersebut. (6) *Tiktok* digunakan oleh kelas 7D dalam materi Puisi Rakyat. Cara penggunaannya, yaitu siswa membuka aplikasi *Tiktok* kemudian mencari contoh pantun yang ada. Selanjutnya, siswa menuliskan contoh tersebut di buku tulis.

(7) Gambar digital digunakan oleh kelas 7D dan 7E sebagai tema dalam materi Puisi Rakyat. Pada kelas 7D, gambar digital ditampilkan oleh guru berupa gambar pantai dan kebun teh. Kemudian berdasarkan gambar tersebut siswa diminta membuat pantun, syair, dan gurindam menggunakan tema yang sudah didapatkan setelah melihat kedua gambar tersebut. (8) Komik digital digunakan hanya di kelas 7D pada materi Puisi Rakyat sebanyak tiga kali pertemuan dengan tema berbeda. Untuk siswa yang di sekolah dapat melihat komik melalui LCD dan proyektor, sedangkan untuk siswa yang di rumah komik tersebut dikirimkan melalui *Whatsapp Group*. (9) *Stopwatch* digunakan oleh siswa kelas 7E pada materi Puisi Rakyat. Guru meminta salah satu siswa yang menyimak untuk membuka gawai guna membuka *Stopwatch* yang digunakan untuk menghitung waktu yang digunakan oleh setiap kelompok dalam berbalas pantun karena setiap kelompok juga terdapat salah satu pantun yang dibuat secara langsung saat presentasi.

(10) *Whatsapp Group* (WAG) digunakan siswa dan guru pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel kelas 7D dan 7E untuk membagikan *Link* atau tautan *Google Meet* saat pembelajaran daring. WAG juga digunakan untuk melakukan presensi siswa, guru nanti membuatkan urutan nomor dan siswa diminta mengisi presensi sesuai dengan urutan nomor

yang disediakan. WAG juga digunakan untuk mengirimkan LKPD yang harus dikerjakan oleh siswa. Selain itu, WAG dapat digunakan untuk mengirimkan kisi-kisi Penilaian Tengah Semester 2 yang sudah dibahas saat *Google Meet*. (11) *Google Meet* merupakan media yang sering digunakan oleh guru dan siswa pada materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita fabel kelas 7D dan 7E. *Google Meet* digunakan sebagai pengganti tatap muka jika pembelajaran dilakukan secara daring dan *Blended Learning*. Guru membuka *Google Meet* yang ada di laptop, kemudian membuat rapat baru dan menyalin tautan tersebut. Tautan atau *Link* dibagikan melalui WAG. Saat jam pelajaran berlangsung, guru dapat menyapa siswa melalui *Google Meet*, guru dan siswa dapat menyalakan kamera dan pengeras suara yang ada di aplikasi *Google Meet* tersebut. Pembelajaran materi Puisi Rakyat, ulangan harian Puisi Rakyat, materi Teks Cerita Fabel, LKPD, dan kisi-kisi Penilaian Tengah Semester 2 dapat ditampilkan di *Google Meet* dengan cara guru membagikan layar.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi digital, maka tugas-tugas yang diberikan oleh guru juga akan berhubungan dengan teknologi digital. Pemberian tugas dengan pemanfaatan teknologi digital juga dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas tersebut, karena siswa juga dapat memanfaatkan teknologi yang mereka ketahui untuk membantu mengerjakan tugas. Berdasarkan dari angket siswa, peneliti menyimpulkan bahwa siswa banyak memanfaatkan teknologi tidak hanya untuk membantu mengerjakan tugas, melainkan juga digunakan untuk menghindari rasa bosan. Siswa merespon bahwa sebagian dari mereka memanfaatkan teknologi berupa gawai, *Google*, laptop, internet, KBBI daring, *Website*, *Microsoft Word*, *Gmail*, Ruang Guru, *Whatsapp Group*, *Google Classroom*, *Brainly*, *Youtube*, *Google Meet*, dan aplikasi pendukung lainnya. dan aplikasi *JOOX* yang mereka gunakan untuk membantu merileksasikan diri saat bosan.

Nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan teknologi digital juga sudah sangat baik, namun memang ada beberapa siswa yang perlu melakukan perbaikan dari nilai tersebut. Hal tersebut berdasarkan pernyataan guru Bahasa Indonesia, Ibu Indah yang menyatakan bahwa:

“Nilai siswa yang diperoleh dari materi berbasis teknologi lebih tinggi dari pada materi yang dari buku. Karena siswa lebih senang mencari jawaban dengan internet. Pengetahuan terbentang luas dengan teknologi digital.” (28/02/2022)

Nilai-nilai itu diperoleh dari tugas-tugas yang sudah dikerjakan oleh siswa.

Selain tugas, guru juga memberikan ulangan harian yang dapat siswa simak melalui proyektor dan *Google Meet* karena pada saat itu pembelajaran dilakukan secara *Blended Learning*. Jika dibandingkan antara kelas 7D dan 7E siswa dengan nilai paling baik ada di kelas 7E. Namun, kelas 7D juga banyak yang menghasilkan nilai bagus. Penilaian yang baru didapatkan oleh peneliti yaitu pada Materi Puisi Rakyat ada nilai dari tulis, penugasan, dan ulangan harian. Sedangkan pada materi Teks Cerita Fabel baru diperoleh nilai tulis dan penugasan.

Siswa menyukai pembelajaran dengan teknologi karena mereka dapat memanfaatkan teknologi salah satunya gawai untuk mengakses internet dalam mengerjakan tugas. Selain itu, penggunaan teknologi memiliki kendala seperti, sinyal, kuota habis, dan terdapat beberapa siswa yang tidak dapat mengoperasikan *Microsoft Word*. Di sisi lain, siswa juga menjelaskan bahwa pembelajaran dengan teknologi digital dapat memotivasi siswa dalam belajar, seperti siswa dapat memperoleh ilmu baru, dan menghindari kejenuhan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi digital kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta ini dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru terhadap materi Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan tiga cara, yaitu tatap muka, daring, dan *Blended Learning* dengan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
2. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta untuk dua materi, yaitu Puisi Rakyat dan Teks Cerita Fabel diperoleh 16 teknologi. Pada materi Puisi Rakyat terdapat 11 teknologi digital. Sedangkan pada materi Teks Cerita Fabel diperoleh 5 teknologi digital. Teknologi tersebut digunakan pada setiap pertemuan, baik tatap muka, daring, maupun *Blended Learning*.
3. Hasil pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan teknologi

digital pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta diperoleh dengan pemberian angket siswa, yang dibagikan kepada siswa kelas 7D dan 7E melalui *Google Form*. Selain angket siswa, nilai siswa juga diperlukan untuk melihat hasil pelaksanaan. Nilai siswa kelas 7D dan 7E diperoleh dari tugas, penugasan, dan ulangan harian.

SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terkait Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital Kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu sebagai berikut:

1. Sekolah dapat menambahkan fasilitas yang berhubungan dengan teknologi digital untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik lagi di SMP Negeri 4 Yogyakarta.
2. Diharapkan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Yogyakarta dapat membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk siswa dapat belajar di rumah.
3. Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pemanfaatan Teknologi Digital kelas VII SMP Negeri 4 Yogyakarta dapat dijadikan sebagai contoh sekolah lain dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahab, D. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adiputra, N. Pratama. (2020). *Dasar-Dasar Teknik Informatika*. Cv Budi Utama.
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cv Jejak.
- Desy Arisandy, D. (2019). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 3(2), 247–251.
- Elidawaty Purba, D. (2021). *Metode Penilitan Ekonomi*. Yayasan Kita Menulis.
- Gina Nurvina, D. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2), 41. <https://doi.org/10.30984/Jii.V13i2.967>
- Hadi, N. (2018). *Penerapan Metode Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional*. 6(2), 90–103.
- Hamdan Firmansyah, D. (2021). *Ilmu Teknologi Dan Komunikasi* (A. Munandar (Ed.)). Cv.

Media Sains Indonesia.

- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Cv. Insan Cendekia Mandiri.
- Hisbullah, Nur Hayati Selvi. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar (Pertama)*. Aksara Timur.
- Indri, A. Sopandi. (2019). *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus Volume Nomor Tahun 2019 Issn : Online 2622-5077 Email : 61–66*.
- Jenri Dkk. (2020). *Pembelajaran Luring*. Cv. Adanu Abimata.
- Joko Gunawan, R. A. Sukama. (2016). *Potret Keperawatan Di Belitung Indonesia*. Ycab.
- K, R. G. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19 (Pertama)*. Lutfi Gilang.
- Kementerian Pupr. (2019). Modul Diskusi Kelompok Terarah Focus Group Discussion (Fgd). *Modul Diskusi Kelompok Terarah Focus Group Discussion (Fgd)*, 23.
- Leon A, Abdilah, D. (2020). *Aplikasi Teknologi Informasi Konsep Penerapan*. Yayasan Kita Menulis.
- Macdalena, I. (2020). *Desain Pembelajaran (Teori Dan Praktik)*. Cv. Jejak, Anggota Ikapi.
- Mulyasa. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Pt. Bumi Aksara.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). *Model Pembelajaran Respons Verbal Dalam Kemampuan Berbicara*. 4(1), 113–122.
- Prajana, A., & Astuti, Y. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Oleh Guru Smk Di Banda Aceh Dalam Upaya Implementasi Kurikulum 2013. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 33–41. <https://doi.org/10.17977/Um031v7i12020p033>
- Pusposari, D. (2021). *Menyimak Kritis*.
- Rachmadi, T. (2020). *Pengantar Tekhnologi Informasi*. Tiga E-Book.
- Rubiyanto, D. (2019). *Peran Akademisi Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Dalam Mengembangkan Ipteks*. Cv. Harian Jateng Network.
- Sahil, J. (2021). *Buku Panduan Guru Biologi Teerintegrasi Nilai-Nilai Islam Untuk Sma/Ma Kelas X*. Cv. Budi Utama.
- Salman Al Farisi, D. (2020). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas Viii Tentang Permainan Sepakbola Di Smpn 2 Telukjambe Timur Kabupaten Karawang*. 2(1), 76–80.
- Sasmita, W. (2021). *Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Muara Sabak Timur Winda Sasmita Universitas Islam Negeri*.
- Setiawan, D. F. (2018). *Prosedur Evaluasi Dalam Pembelajaran*. Cv. Budi Utama. https://www.google.co.id/books/edition/Prosedur_Evaluasi_Dalam_Pembelajaran/Jc2xdwaaqbaj?hl=en&gbpv=1
- Setiawan, D. Firna. (2018). *No Title*. Cv. Budi Utama.

- St. Rahmah. (2018). *Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Di Man Wajo.*
- Suyanto. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis.* Cv. Andi Offset.
- Syaparuddin, S., Elihami, E., & Enrekang, M. (2006). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C Di Enrekang Terhadap Mata Pelajaran Pkn*
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar (. V.)*