

Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama: Tinjauan Literatur Sistematis

The Use of Digital Media in Teaching Indonesian Writing Skills in Junior High Schools: A Systematic Literature Review

¹Yolanda Anggraini,²Hadiyanto,³Rustam

Universitas Jambi, Indonesia

e-mail: yolandaanggraini872@gmail.com

Abstrak: Keterampilan menulis merupakan kompetensi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi masih menjadi tantangan pedagogis bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penelitian ini bertujuan mengkaji secara sistematis tren, strategi, dan efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang mengadaptasi pedoman PRISMA. Artikel terbitan 2021–2026 ditelusuri melalui Google Scholar dan Scopus, diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, lalu dianalisis dengan sintesis naratif tematik. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital, seperti platform menulis kolaboratif, aplikasi berbasis gamifikasi, dan media audio-visual interaktif, dilaporkan mampu meningkatkan secara signifikan motivasi, pemahaman struktur teks dan kaidah kebahasaan, serta hasil belajar siswa dalam menyusun berbagai jenis teks. Efektivitas media tersebut bergantung pada kesesuaiannya dengan jenis teks dan integrasinya dengan model pembelajaran, seperti Problem-Based Learning dan Project-Based Learning. Media digital juga memfasilitasi umpan balik yang lebih dinamis antara guru dan siswa serta antarsiswa. Temuan ini berimplikasi pada perlunya penguatan kompetensi TPACK guru dan pemerataan infrastruktur teknologi di sekolah. Keterbatasan kajian ini terletak pada penggunaan dua basis data dan analisis naratif yang belum mengukur besaran efek secara kuantitatif.

Kata Kunci: keterampilan menulis; media digital; Bahasa Indonesia; Sekolah Menengah Pertama; tinjauan literatur sistematis.

Abstract: Writing is an essential competency in Indonesian language learning, yet it remains a pedagogical challenge for junior high school (SMP) students. This study aims to systematically review the trends, strategies, and effectiveness of digital media use in teaching Indonesian writing skills at the junior high school level. It employed a Systematic Literature Review (SLR) adapting the PRISMA guidelines. Articles published between 2021 and 2026 were retrieved from Google Scholar and Scopus, screened against inclusion and exclusion criteria, and analyzed through thematic narrative synthesis. The findings indicate that digital media, including collaborative writing platforms, gamification-based applications, and interactive audio-visual media, have been reported to significantly improve students' motivation, understanding of text structures and linguistic rules, and learning outcomes in composing various text types. The effectiveness of these media depends on their alignment with text types and their integration into instructional models such as Problem-Based Learning and Project-Based Learning. Digital

media also facilitate more dynamic feedback between teachers and students and among peers. These findings imply the need to strengthen teachers' TPACK competence and to ensure equitable technological infrastructure in schools. This review is limited by its reliance on two databases and by its narrative analysis, which does not quantify effect sizes.

Keywords: *writing skills; digital media; Indonesian language; junior high school; systematic literature review.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi digital mempermudah proses memperoleh, mengolah, dan menyebarkan informasi sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan sumber belajar konvensional. Berbagai perangkat dan platform digital memungkinkan guru dan peserta didik mengakses sumber belajar secara lebih cepat, luas, dan fleksibel. Perubahan tersebut menuntut dunia pendidikan menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik abad ke-21, termasuk menuntut guru beradaptasi sebagai fasilitator dan inovator pembelajaran (Adawiyah et al., 2026). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan teknologi digital terus berkembang seiring meningkatnya penggunaan internet, perangkat digital, dan platform pembelajaran. Media digital dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi, komunikasi, diskusi, pemberian tugas, hingga evaluasi pembelajaran. Teknologi juga memberi peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Permana et al., 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang yang memiliki peluang besar untuk memanfaatkan media digital. Pembelajaran ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep kebahasaan, tetapi juga dengan kemampuan peserta didik memahami dan menghasilkan berbagai bentuk teks serta menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari (Lusianti et al., 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut dapat dikembangkan melalui aktivitas berbasis digital yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan teks, suara, gambar, video, dan sumber informasi lainnya (Wulandari et al., 2025). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), penggunaan media digital menjadi makin relevan karena peserta didik berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang menarik, variatif, dan kontekstual. Media digital membantu guru menyajikan materi dalam bentuk yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, materi teks berita dapat disajikan melalui video atau portal berita digital, materi teks prosedur melalui video tutorial, dan materi sastra melalui film pendek, audio, ilustrasi, atau multimedia interaktif. Dengan demikian, media digital dapat menjembatani materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik (Husain & Simarmata, 2025).

Selain sebagai alat penyampaian materi, media digital juga mendukung perubahan strategi pembelajaran. Guru dapat menerapkan pembelajaran kolaboratif melalui platform digital, pembelajaran berbasis proyek melalui pembuatan produk digital, pembelajaran berbasis masalah melalui kegiatan pencarian dan analisis informasi, serta pembelajaran kontekstual melalui pemanfaatan sumber digital yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Strategi tersebut memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Hmelo-Silver, 2004). Berbagai media digital juga telah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

seperti video pembelajaran, YouTube, Google Classroom, Quizizz, Canva, Google Forms, media sosial, platform pembelajaran daring, dan multimedia interaktif. Keragaman media tersebut memungkinkan guru memilih media sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menyederhanakan materi yang kompleks, memberikan contoh yang lebih konkret, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Putri & Wirawati, 2022; Yanda et al., 2024).

Pemanfaatan media digital juga berpotensi memengaruhi hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran tidak hanya tecermin dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari perubahan motivasi, keaktifan, kreativitas, keterampilan berkomunikasi, kemampuan berpikir kritis, dan penguasaan keterampilan berbahasa (Husain & Simarmata, 2025). Peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk berlatih menyimak melalui audio dan video, membaca melalui beragam sumber digital, berbicara melalui presentasi atau pembuatan konten, serta menulis melalui tugas berbasis digital (Permana et al., 2024). Meskipun demikian, pemanfaatan media digital tidak selalu memberikan hasil optimal. Penerapannya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang tidak merata, kemampuan guru mengoperasikan teknologi, dan kemampuan peserta didik menggunakan media digital secara efektif. Selain itu, melimpahnya informasi di internet menuntut peserta didik memiliki literasi digital agar mampu memilih dan mengevaluasi informasi yang relevan dan tepercaya (Tasrik et al., 2025; van Deursen & van Dijk, 2019).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi. Guru perlu memiliki kemampuan pedagogis dan digital untuk menentukan media yang sesuai, merancang aktivitas pembelajaran, mengarahkan peserta didik, dan mengevaluasi penggunaan media (Mishra & Koehler, 2006). Pemilihan media digital perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, jenis materi, ketersediaan fasilitas, dan keterampilan yang ingin dikembangkan. Sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Lusianti et al., 2024; Maulidia et al., 2025). Namun, fokus penelitian tersebut beragam, baik dari segi jenis media, strategi pembelajaran, keterampilan berbahasa, maupun hasil yang diperoleh. Akibatnya, informasi mengenai kecenderungan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP masih tersebar dalam berbagai penelitian. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang menghimpun dan menyintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh.

Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dapat digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis hasil penelitian yang relevan (Xiao & Watson, 2019). Melalui SLR, penelitian terdahulu dapat dikelompokkan berdasarkan jenis media digital, strategi pemanfaatannya, keterampilan yang dikembangkan, dan hasil pembelajaran yang diperoleh. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti melihat pola dan kecenderungan penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Maulidia et al., 2025).

Kajian sistematis yang telah ada masih menyisakan celah penelitian. Lusianti et al. (2024) memetakan penerapan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum tanpa memusatkan kajian pada keterampilan dan jenjang tertentu. Maulidia et al. (2025) berfokus pada pengajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA), sedangkan Aisyah dan Hakim (2026) menelaah metode inovatif pada keterampilan berbicara. Dengan demikian, sintesis yang secara khusus menelaah keterampilan menulis Bahasa Indonesia di jenjang SMP, mengaitkan jenis media digital dengan jenis teks yang diajarkan, serta menempatkan pemanfaatan media dalam kerangka model pembelajaran dan kompetensi pedagogis-teknologis

guru masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, kajian ini memusatkan sintesis pada keterampilan menulis siswa SMP. Kedua, kajian ini memetakan kesesuaian media digital dengan jenis teks yang diajarkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia SMP. Ketiga, kajian ini mengintegrasikan temuan tentang proses kognitif menulis, model pembelajaran, dan hambatan implementasi, termasuk kesenjangan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) guru, dalam satu kerangka analisis. Kontribusi tersebut diharapkan melengkapi kajian sebelumnya dengan pemetaan yang lebih spesifik dan dapat langsung dimanfaatkan dalam perancangan pembelajaran menulis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia di jenjang SMP melalui pendekatan *Systematic Literature Review*. Fokus kajian diarahkan pada jenis media digital yang digunakan, strategi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran, hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik, serta hambatan penerapannya. Hasil kajian diharapkan memberikan gambaran mengenai perkembangan pemanfaatan media digital sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya pada keterampilan menulis (Aisyah & Hakim, 2026). Kajian dilakukan dengan mengidentifikasi, menyeleksi, dan menganalisis artikel ilmiah yang berkaitan dengan media digital, strategi pembelajaran, dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode SLR dipilih karena penelitian ini memerlukan pemetaan tren terkini dan efektivitas pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara sistematis. Berbeda dengan tinjauan pustaka tradisional yang rentan terhadap bias subjektif, SLR menerapkan protokol yang eksplisit dan dapat ditelusuri sehingga menghasilkan landasan teoretis dan praktis yang lebih kuat bagi pengembangan inovasi pembelajaran di era digital (Xiao & Watson, 2019).

Data dikumpulkan melalui penelusuran literatur pada basis data akademik yang kredibel, yaitu *Google Scholar* dan *Scopus*. Kata kunci yang digunakan meliputi “media digital pembelajaran Bahasa Indonesia”, “pembelajaran Bahasa Indonesia SMP”, “strategi pembelajaran digital”, dan “hasil pembelajaran Bahasa Indonesia” (Hikmawati, 2020). Untuk menjaring artikel yang secara spesifik membahas keterampilan menulis, kata kunci tersebut dikombinasikan dengan istilah tambahan menggunakan operator Boolean (AND, OR). Strategi pencarian berlapis ini dirancang agar literatur empiris yang relevan dengan topik kajian dapat teridentifikasi secara optimal.

Untuk menjaga relevansi dan kualitas data, peneliti menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang ketat. Artikel yang dipilih harus relevan dengan topik, berfokus pada jenjang SMP, dan tersedia dalam bentuk teks lengkap (*full-text access*). Selain itu, artikel harus merupakan laporan penelitian empiris, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau kuasi-eksperimen, yang dipublikasikan dalam jurnal pada rentang 2021–2026. Sebaliknya, prosiding seminar, artikel opini, tugas akhir yang belum diterbitkan dalam jurnal, dan studi yang meneliti keterampilan berbahasa selain menulis dieksklusi.

Seleksi studi dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan transparan untuk menjamin validitas temuan. Proses seleksi mengacu pada pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang meliputi tahap identifikasi, penyaringan,

pemeriksaan kelayakan, dan penetapan artikel (Page et al., 2021). Pada tahap identifikasi, seluruh artikel hasil pencarian awal dihimpun menggunakan perangkat lunak manajemen referensi untuk menghapus duplikasi (*duplicate removal*). Selanjutnya, pada tahap penyaringan (*screening*), peneliti menilai kelayakan artikel berdasarkan relevansi judul dan abstrak terhadap rumusan masalah.

Artikel yang lolos penyaringan awal kemudian memasuki tahap pemeriksaan kelayakan (*eligibility*). Pada tahap ini, peneliti membaca naskah secara utuh (*full-text reading*). Penilaian kelayakan tidak hanya didasarkan pada kesesuaian konteks, tetapi juga pada penilaian kritis (*critical appraisal*) terhadap kekokohan metodologi. Peneliti memastikan bahwa artikel memuat deskripsi intervensi media digital yang jelas dan menyajikan data hasil belajar yang valid. Artikel dengan parameter pengujian yang ambigu dieksklusi agar tidak menurunkan keandalan simpulan.

Pada tahap penetapan artikel (*included*), data esensial dari artikel terpilih diekstraksi ke dalam matriks analisis. Artikel tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan jenis media digital, strategi pembelajaran, keterampilan berbahasa (khususnya kompetensi menulis teks), hasil pembelajaran, dan kendala penggunaan. Analisis dilakukan dengan teknik sintesis naratif tematik untuk memetakan pola temuan dari berbagai studi independen ke dalam klaster yang sistematis. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian naratif untuk menggambarkan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP secara komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan ekstraksi dan sintesis data dari literatur yang dihimpun melalui alur PRISMA, kajian ini menemukan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia di SMP tidak sekadar memindahkan aktivitas menulis dari medium kertas ke medium elektronik, tetapi juga mentransformasi proses pedagogisnya. Temuan tersebut diklasifikasikan ke dalam empat tema, yaitu klasifikasi dan tren penggunaan media digital, pemetaan media berdasarkan jenis teks, dampak terhadap proses kognitif dan integrasi model pembelajaran, serta hambatan implementasi dan disparitas teknologi. Setiap tema diuraikan dengan menautkan temuan, interpretasi, dan kaitannya dengan teori serta penelitian terdahulu.

Klasifikasi dan Tren Penggunaan Media Digital

Literatur yang ditelaah menunjukkan pergeseran dari penggunaan media digital yang bersifat pasif menuju media yang interaktif dan kolaboratif. Terdapat tiga klaster media yang paling sering dimanfaatkan guru SMP. Klaster pertama adalah media kolaboratif dan publikasi (*social writing platforms*), seperti *Google Workspace* (Google Docs dan Google Sites), *Padlet*, dan *Wattpad*, yang mendominasi penelitian eksperimental dan penelitian tindakan kelas. Media ini memfasilitasi pendekatan menulis berbasis proses (*process-based writing*) karena tahap pramenulis, pengonsepan, dan penyuntingan dapat dilakukan bersama oleh siswa dan guru dalam satu ruang virtual. Khusus untuk teks naratif, seperti cerpen atau cerita fantasi, platform seperti *Wattpad* menghadirkan pembaca autentik yang secara nyata meningkatkan motivasi menulis siswa. Klaster kedua adalah media audio-visual dan desain grafis, seperti *Canva*, *YouTube*, dan aplikasi pembuat infografis, yang banyak digunakan sebagai stimulus pemantik ide. Media ini membantu siswa mengatasi kebuntuan ide (*writer's block*) yang kerap muncul ketika mereka dihadapkan pada halaman kosong. Klaster ketiga adalah media evaluasi dan gamifikasi edukatif, seperti *Quizizz*, *Kahoot!*, dan *Wordwall*. Media ini tidak digunakan untuk

kegiatan menulis panjang, tetapi untuk memperkuat pemahaman unsur kebahasaan, kaidah ejaan (EYD Edisi V), dan penguasaan diksi sebelum siswa memasuki tahap penyusunan draf (*drafting*).

Pola tersebut menunjukkan bahwa guru SMP tidak lagi memosisikan media digital semata-mata sebagai alat tayang, tetapi sebagai lingkungan tempat proses menulis berlangsung. Temuan ini sejalan dengan studi di sejumlah SMP di Indonesia yang melaporkan bahwa guru Bahasa Indonesia memadukan beragam aplikasi, antara lain PowerPoint, Sway, Google Forms, Padlet, Quizizz, WhatsApp, dan YouTube (Putri & Wirawati, 2022), serta Canva, Wordwall, dan Mentimeter pada berbagai tahap pembelajaran (Yanda et al., 2024). Studi lain mencatat bahwa guru memanfaatkan video dari YouTube, Instagram, dan TikTok serta media visual seperti Canva dalam implementasi Kurikulum Merdeka (Tasrik et al., 2025). Pembagian peran media ke dalam tiga klaster tersebut dapat dijelaskan melalui model proses kognitif menulis yang memandang menulis sebagai proses rekursif yang terdiri atas perencanaan, penuangan gagasan ke dalam bahasa, dan peninjauan (Flower & Hayes, 1981). Media audio-visual terutama mendukung tahap perencanaan, platform kolaboratif mendukung tahap penuangan gagasan dan peninjauan, sedangkan media gamifikasi memperkuat pengetahuan kebahasaan yang dibutuhkan pada seluruh tahap tersebut.

Temuan mengenai platform kolaboratif juga konsisten dengan meta-analisis pembelajaran menulis bagi remaja yang menempatkan menulis kolaboratif dan pemanfaatan pengolah kata sebagai praktik yang efektif untuk meningkatkan kualitas tulisan (Graham & Perin, 2007). Meta-analisis sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan pengolah kata membantu siswa, terutama penulis yang lemah, menghasilkan tulisan yang lebih panjang dan berkualitas lebih baik (Bangert-Drowns, 1993). Pada jenjang sekolah menengah pertama, penulisan kolaboratif melalui Google Docs dilaporkan mendorong partisipasi yang lebih merata antarsiswa dengan kemampuan bahasa yang beragam (Woodrich & Fan, 2017). Sementara itu, dominasi media gamifikasi pada penguatan aspek kebahasaan sejalan dengan meta-analisis yang menemukan efek positif gamifikasi terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku, meskipun besaran efeknya tergolong kecil (Sailer & Homner, 2020). Studi di SMP Negeri 7 Kota Cirebon juga menunjukkan bahwa fitur papan peringkat, skor, dan batas waktu pada Quizizz meningkatkan keterlibatan perilaku, kognitif, dan emosional siswa dalam mempelajari kata serapan (Firdaus & Uswati, 2025). Implikasinya, pemilihan media sebaiknya didasarkan pada tahap proses menulis yang hendak didukung, bukan pada popularitas aplikasi.

Pemetaan Media Digital Berdasarkan Jenis Teks

Temuan SLR mengindikasikan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan jenis teks yang diajarkan dalam kurikulum Bahasa Indonesia SMP. Pada pembelajaran menulis teks prosedur dan teks iklan atau poster di kelas VII dan VIII, guru banyak menggunakan *Canva* dan *CapCut*. Siswa tidak hanya dituntut menulis struktur teks secara verbal, tetapi juga menyajikannya secara multimodal dengan memadukan teks dan elemen visual. Pada teks berita dan teks eksplanasi di kelas VIII, penulisan teks faktual sangat bergantung pada stimulus audio-visual. Guru sering menggunakan tayangan *YouTube* atau portal berita digital sebagai bahan observasi awal sebelum siswa menyusun struktur piramida terbalik atau menerapkan unsur 5W+1H (ADIKSIMBA). Adapun pada teks tanggapan dan teks diskusi di kelas IX, *Padlet* dan forum diskusi pada *Learning Management System* (LMS), seperti *Google Classroom*, menjadi media dominan untuk melatih siswa berargumen dan menulis tanggapan yang kritis tetapi santun.

Pemetaan tersebut menunjukkan bahwa setiap jenis teks menuntut bentuk dukungan

kognitif yang berbeda. Teks prosedur dan teks iklan menuntut kemampuan mengorganisasi langkah dan pesan secara ringkas sehingga media desain grafis membantu siswa memvisualisasikan struktur teks. Teks berita dan teks eksplanasi menuntut penguasaan fakta serta hubungan sebab-akibat sehingga stimulus audio-visual berfungsi sebagai sumber data yang dapat diamati. Sementara itu, teks tanggapan dan teks diskusi menuntut dialog antarsudut pandang sehingga media berbasis forum lebih sesuai. Temuan ini didukung penelitian di SMP Negeri 2 Semarang yang melaporkan pemanfaatan YouTube dalam pembelajaran teks eksplanasi serta respons positif siswa terhadapnya (Najihah et al., 2023). Hasil serupa ditemukan pada pembelajaran teks eksplanasi bertema fenomena alam di kelas VIII, yaitu siswa tampak lebih fokus, termotivasi, dan aktif selama pembelajaran (Rosmiati, 2023). Pengaruh media YouTube terhadap hasil menulis teks pengalaman pribadi siswa SMP juga telah diuji secara empiris (Tiffany & Ropiah, 2024).

Dari perspektif teori, kebutuhan akan dukungan visual dan audio-visual dapat dijelaskan melalui kerangka TPACK yang menekankan bahwa integrasi teknologi yang efektif menuntut kesesuaian antara teknologi, pedagogi, dan konten (Mishra & Koehler, 2006). Dalam konteks ini, jenis teks merupakan komponen konten yang menentukan pilihan teknologi dan strategi pedagogis. Pengembangan media interaktif untuk materi tertentu juga terus dilakukan, misalnya komik digital berbasis *flipbook* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP (Zega & Bawamenewi, 2023) dan media interaktif berbasis Genially untuk teks anekdot (Wulandari et al., 2025). Namun, penelitian pengembangan tersebut umumnya baru melaporkan kelayakan media berdasarkan validasi ahli sehingga dampaknya terhadap kualitas tulisan siswa masih perlu diuji lebih lanjut. Implikasi praktisnya, guru perlu merancang pemilihan media dengan bertolak dari karakteristik teks dan tujuan menulis, bukan sebaliknya.

Dampak terhadap Proses Kognitif dan Integrasi Model Pembelajaran

Integrasi media digital paling optimal ketika dipadukan dengan model pembelajaran inovatif, khususnya *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL). Dalam sintaks PBL, media digital berfungsi sebagai jembatan investigasi, misalnya ketika siswa mencari data tentang masalah lingkungan melalui mesin pencari sebagai bahan teks eksposisi. Dari sisi kognitif, penelitian yang ditelaah menyoroti peningkatan pada dua aspek utama. Aspek pertama adalah kemandirian dalam mengorganisasi teks. Fitur kerangka acuan (*template*) pada media digital membantu siswa yang memiliki kemampuan literasi rendah untuk tetap mematuhi struktur generik teks. Aspek kedua adalah kualitas umpan balik. Fitur komentar (*commentary feature*) pada platform digital mengubah budaya penyuntingan teks sehingga koreksi sejawat (*peer-editing*) menjadi lebih objektif, terlacak, dan kolaboratif dibandingkan koreksi silang menggunakan kertas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa nilai tambah media digital terletak pada kemampuannya menyediakan perancah (*scaffolding*) dan umpan balik, bukan pada kecanggihan teknologinya. PBL menempatkan siswa pada masalah autentik yang menuntut pencarian informasi, kolaborasi, dan refleksi (Hmelo-Silver, 2004). Dalam pembelajaran menulis, masalah autentik tersebut memberi alasan komunikatif bagi siswa untuk menulis, sedangkan media digital menyediakan akses terhadap data dan ruang untuk mengolahnya. Fitur *template* berperan sebagai perancah struktural yang mengurangi beban kognitif siswa pada tahap perencanaan sehingga mereka dapat lebih berfokus pada pengembangan isi. Hal ini penting karena menulis merupakan proses kompleks yang menuntut koordinasi berbagai subproses secara bersamaan (Flower & Hayes, 1981).

Temuan mengenai kualitas umpan balik sejalan dengan kajian yang menempatkan umpan

balik sebagai salah satu faktor paling berpengaruh terhadap belajar, dengan catatan bahwa jenis dan cara pemberiannya menentukan efektivitasnya (Hattie & Timperley, 2007). Penilaian sejawat juga bermanfaat bagi pembelajar di sekolah apabila dirancang dan diorganisasi dengan baik (Topping, 2009). Fitur komentar yang terlacak memungkinkan umpan balik diberikan secara spesifik, tersimpan, dan dapat ditindaklanjuti dalam siklus revisi. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa penguasaan keterampilan menulis tingkat lanjut membutuhkan latihan terarah yang disertai umpan balik berkelanjutan (Kellogg & Whiteford, 2009). Survei tentang pengajaran menulis di sekolah menengah pertama juga menegaskan pentingnya memperkuat praktik pembelajaran menulis pada jenjang ini (Graham et al., 2014). Dengan demikian, media digital berpotensi memperluas kesempatan berlatih dan menerima umpan balik yang sering terbatas dalam pembelajaran konvensional.

Meskipun demikian, dampak positif media digital juga memiliki batas. Penelitian tentang pengaruh media digital terhadap prestasi belajar menunjukkan bahwa media digital meningkatkan minat dan motivasi belajar, tetapi penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menurunkan konsentrasi dan interaksi sosial siswa (Husain & Simarmata, 2025). Oleh karena itu, integrasi media dalam model PBL atau PjBL perlu disertai pengelolaan kelas dan pendampingan guru agar aktivitas digital tetap terarah pada tujuan menulis.

Hambatan Implementasi dan Disparitas Teknologi

Meskipun menawarkan banyak keunggulan, literatur secara konsisten mencatat sejumlah hambatan sistemik dalam penerapan media digital di SMP. Hambatan pertama adalah keterbatasan infrastruktur dan rasio perangkat. Tidak semua SMP, terutama di daerah suburban atau perdesaan, memiliki akses Wi-Fi yang stabil atau laboratorium komputer yang memadai. Model *Bring Your Own Device* (BYOD) juga sering terkendala oleh keterbatasan kuota internet siswa atau spesifikasi gawai yang rendah. Hambatan kedua adalah kesenjangan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) guru. Banyak studi menemukan fenomena “digitalisasi semu”, yaitu kondisi ketika guru menggunakan media digital yang canggih, tetapi strategi pembelajarannya tetap konvensional dan berlangsung satu arah. Guru kerap menguasai cara mengoperasikan aplikasi (aspek teknologi), tetapi belum mampu memadukannya dengan strategi pengajaran keterampilan menulis yang tepat (aspek pedagogi).

Hambatan infrastruktur tersebut menunjukkan bahwa kesenjangan digital tidak berhenti pada ada atau tidaknya akses internet. Kajian tentang kesenjangan digital tingkat pertama menegaskan bahwa ketimpangan juga terjadi pada akses material, yaitu keragaman perangkat, peluang yang terkait dengan perangkat, serta biaya berkelanjutan untuk memelihara perangkat keras, perangkat lunak, dan langganan (van Deursen & van Dijk, 2019). Keterbatasan kuota dan spesifikasi gawai pada model BYOD merupakan wujud konkret ketimpangan akses material tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian di UPTD SMP Negeri 3 Parepare yang mengidentifikasi keterbatasan waktu, gangguan jaringan internet, dan kurangnya keterampilan teknologi sebagai kendala utama guru dalam memanfaatkan media digital (Tasrik et al., 2025). Implikasinya, kebijakan digitalisasi pembelajaran perlu memperhitungkan biaya operasional yang ditanggung siswa, bukan hanya pengadaan perangkat di sekolah.

Fenomena digitalisasi semu dapat dijelaskan melalui kerangka TPACK. Mishra dan Koehler (2006) menegaskan bahwa penggunaan teknologi yang bermakna menuntut pengetahuan yang terintegrasi antara teknologi, pedagogi, dan konten, bukan penguasaan masing-masing komponen secara terpisah. Guru yang hanya menguasai aspek teknologi cenderung menggunakan media digital untuk mereplikasi praktik lama. Tinjauan literatur tentang adaptasi guru di era digital juga mencatat bahwa banyak pelatihan guru masih bersifat formalitas,

berlangsung singkat, dan hanya berfokus pada penggunaan aplikasi tanpa pendalaman pendekatan pedagogisnya sehingga inovasi digital sering berhenti pada tataran teknis (Adawiyah et al., 2026). Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru perlu diarahkan pada perancangan pembelajaran menulis yang memadukan media, strategi, dan karakteristik teks secara utuh.

Secara keseluruhan, keempat tema tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media digital dalam pembelajaran menulis di SMP ditentukan oleh tiga faktor yang saling berkaitan, yaitu kesesuaian media dengan tahap proses menulis dan jenis teks, integrasi media ke dalam model pembelajaran yang menyediakan perancah dan umpan balik, serta kesiapan infrastruktur dan kompetensi TPACK guru. Temuan ini melengkapi kajian sistematis sebelumnya yang memetakan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum (Lusianti et al., 2024) maupun dalam konteks BIPA (Maulidia et al., 2025) dengan menyediakan pemetaan yang lebih spesifik pada keterampilan menulis siswa SMP. Hasil kajian ini juga menguatkan temuan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi efektif apabila digunakan secara terencana dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Permana et al., 2024).

Kesimpulan

Tinjauan literatur ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media digital berkontribusi positif terhadap pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Sesuai dengan tujuan penelitian, media digital yang paling banyak dimanfaatkan dapat dikelompokkan ke dalam platform kolaboratif, media audio-visual dan desain grafis, serta media gamifikasi, dengan efektivitas yang bergantung pada kesesuaiannya dengan jenis teks dan integrasinya dengan model PBL dan PjBL. Media digital terbukti membantu mengatasi masalah pedagogis klasik, seperti rendahnya motivasi menulis serta kesulitan menguasai struktur dan kaidah kebahasaan teks, sekaligus mentransformasi proses menulis menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan kaya umpan balik. Secara teoretis, temuan ini menegaskan bahwa media digital dalam pembelajaran menulis lebih tepat dipahami sebagai perancah proses menulis dan sarana umpan balik dalam kerangka TPACK daripada sekadar alat bantu tayang.

Secara praktis, keberhasilan integrasi media digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi sekolah dan kompetensi literasi digital guru. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan bagi guru Bahasa Indonesia mengenai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) perlu dilaksanakan agar teknologi tidak sekadar menjadi alat bantu tayang, tetapi menjadi instrumen kognitif yang memfasilitasi proses kreatif siswa dalam menulis. Kajian ini memiliki keterbatasan karena penelusuran literatur hanya mencakup Google Scholar dan Scopus serta analisisnya bersifat naratif sehingga belum mengukur besaran efek secara kuantitatif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan studi eksperimental mengenai efektivitas kecerdasan buatan generatif (*generative artificial intelligence*) sebagai asisten menulis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP.

Referensi

- Adawiyah, R., Indriyani, S., Afifah, R. I., Milarifa, I., Vinata, P. V., & Fitriana, N. (2026). Guru dan teknologi di era digital: Tinjauan literatur tentang adaptasi dan inovasi pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(2). <https://doi.org/10.62281/22rry034>
- Aisyah, S., & Hakim, T. D. R. (2026). Efektivitas metode inovatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara: Systematic literature review. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 286–298. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/6575>

- Bangert-Drowns, R. L. (1993). The word processor as an instructional tool: A meta-analysis of word processing in writing instruction. *Review of Educational Research*, 63(1), 69–93. <https://doi.org/10.3102/00346543063001069>
- Firdaus, A. A., & Uswati, T. S. (2025). Gamifikasi berbantuan Quizizz pada pembelajaran kata serapan Bahasa Indonesia di SMP Negeri 7 Kota Cirebon. *JGI: Jurnal Guru Indonesia*, 5(1). <https://jurnal.ppjb-sip.org/index.php/jgi/article/view/1497>
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387.
- Graham, S., Capizzi, A., Harris, K. R., Hebert, M., & Morphy, P. (2014). Teaching writing to middle school students: A national survey. *Reading and Writing*, 27(6), 1015–1042. <https://doi.org/10.1007/s11145-013-9495-7>
- Graham, S., & Perin, D. (2007). A meta-analysis of writing instruction for adolescent students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 445–476. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.99.3.445>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*. Rajawali Pers.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Husain, A., & Simarmata, L. A. (2025). Pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar anak. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(6), 249–258. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i6.1280>
- Kellogg, R. T., & Whiteford, A. P. (2009). Training advanced writing skills: The case for deliberate practice. *Educational Psychologist*, 44(4), 250–266. <https://doi.org/10.1080/00461520903213600>
- Lusianti, E. F., Sari, Y., & Budiman. (2024). Systematic literature review (SLR): Penerapan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4(1), 85–101. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/download/3646/1705>
- Maulidia, T. F., Susanto, G., & Suyitno, I. (2025). Systematic literature review: Penggunaan media digital dalam pengajaran bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 342–348. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.4778>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Najihah, M., Utomo, A. P. Y., Safitri, A. N., & Mubarak, S. (2023). Pemanfaatan YouTube untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(2), 45–59. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i2.109>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., . . . Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting

- systematic reviews. *BMJ*, 372, Article n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- 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>
- Putri, M. F., & Wirawati, D. (2022). Penerapan teknologi digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 285–300. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.102>
- Rosmiati, A. (2023). Pemanfaatan media YouTube pada pembelajaran teks eksplanasi “Fenomena Alam” di kelas VIII SMP. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(1). <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i1.10532>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Tasrik, A. A., Usman, U., & Sakaria, S. (2025). Analisis penggunaan media digital guru Bahasa Indonesia di UPTD SMP Negeri 3 Parepare dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 10(1), 51–63. <https://doi.org/10.55678/jci.v10i1.1919>
- Tiffany, B. E. S., & Ropiah, O. (2024). Pengaruh media pembelajaran YouTube terhadap hasil menulis pengalaman pribadi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 684–692. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4152>
- Topping, K. J. (2009). Peer assessment. *Theory Into Practice*, 48(1), 20–27. <https://doi.org/10.1080/00405840802577569>
- van Deursen, A. J. A. M., & van Dijk, J. A. G. M. (2019). The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access. *New Media & Society*, 21(2), 354–375. <https://doi.org/10.1177/1461444818797082>
- Woodrich, M. P., & Fan, Y. (2017). Google Docs as a tool for collaborative writing in the middle school classroom. *Journal of Information Technology Education: Research*, 16, 391–410. <https://doi.org/10.28945/3870>
- Wulandari, T., Hares Yulianti, U., & Indah Sholikhati, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi teks anekdot berbasis Genially. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4). <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7286>
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019). Guidance on conducting a systematic literature review. *Journal of Planning Education and Research*, 39(1), 93–112. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>
- Yanda, G., Maulidiah, R. H., & Isnaini. (2024). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran. *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(1). <https://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Linguistik/article/view/15279>
- Zega, R. R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Primary Education Journal (PRIMED)*, 3(2). <https://doi.org/10.33379/primed.v3i2.3047>