

Pemanfaatan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SMA

Mengubah Pembelajaran Pasif
Menjadi Pengalaman Belajar Berpusat pada Murid

Euis Qomariah, S.Pd.,M.Si.

Ketua MGMP Bahasa Indonesia SMA
Kota Subulussalam



Mengapa Harus Media Digital Interaktif?

Generasi Z dan Alpha tumbuh sebagai digital natives. Mereka belajar lebih efektif lewat pengalaman visual dan interaktif.

Pembelajaran konvensional yang satu arah membuat teks panjang terasa membosankan.

Pembelajaran berpusat pada murid dengan integrasi teknologi meningkatkan keterlibatan dan literasi digital.



Apa Itu Media Digital Interaktif?

Media berbasis teknologi yang memungkinkan komunikasi dua arah antara siswa dan materi ajar.

PRINSIP UTAMA

Explore

Siswa mengeksplorasi materi secara mandiri

Analyze & Evaluate

Umpan balik otomatis real-time

Create

Siswa menghasilkan produk digital

Bukan sekadar menampilkan teks di layar, tetapi menghadirkan **elemen aksi interaktif**.



Studi Kasus

“Editor

Mengevaluasi Argumen

CHIK”

Mengasah kemampuan berpikir kritis level C4–C5 pada materi Teks Editorial kelas XI SMA.

01

Ambil Sikap

Beri pendapat: Setuju, Ragu, atau Tidak Setuju dan tulis alasanmu sendiri.

02

Bedah Argumen

Kerjakan kuis interaktif untuk menentukan klaim utama dari teks editorial.

03

Pilah Bukti

Seret dan tempatkan bukti ke dalam kategori bukti kuat atau bukti lemah.

04

Uji Juri

Nilai dua argumen berbeda melalui kritik konstruktif dan alasan tertulis.



Pilihan Perangkat (Tools) Pembuat Media Interaktif

CANVA FOR EDUCATION



desain siap pakai,
mudah diintegrasikan,
visual menarik

GENIALLY



animasi kaya, kuis
interaktif, gamifikasi

GOOGLE SLIDES / POWERPOINT



aksesibel, hyperlink &
add-ons

QUIZIZZ / WORDWALL



latihan soal cepat berbasis
game interaktif

Mengukur Hasil Belajar lewat Produk Digital

Siswa adalah **pencipta**, bukan hanya
konsumen media

Contoh produk: **Kartu Evaluasi Editorial
Digital**

Berisi klaim utama, analisis bukti, tingkat kekuatan
argumen (bintang 1–4), saran perbaikan

Dibuat dengan Canva / Google Slides,
dipresentasikan di kelas atau forum
digital



Alur Pembelajaran di Kelas

(2 × 45 Menit)

15
Menit

Awal

apersepsi & stimulus interaktif
(pilih sikap awal)

60
Menit

Inti

eksplorasi mandiri/kelompok melalui simulasi interaktif analisis materi & diskusi bedah kasus penyusunan produk akhir digital

15
Menit

Penutup

refleksi, umpan balik antarkelompok, penguatan guru



Dampak Positif dalam Pembelajaran

UNTUK SISWA

Lebih aktif dan tidak mudah bosan

Melatih penalaran kritis dengan cara yang menyenangkan

Menumbuhkan keterampilan teknis dan estetika digital

UNTUK GURU

Memudahkan penilaian dengan umpan balik otomatis

Media pembelajaran reusable dan mudah diperbarui



Langkah Kita Bersama di MGMP

Workshop pembuatan media interaktif pada pertemuan berikutnya

Bank media pembelajaran bersama untuk berbagi templat per materi/KD

Peer review: saling praktik dan beri masukan antar guru

Kolaborasi berkelanjutan untuk pembelajaran yang semakin bermakna



Mari Bertransformasi Bersama!

“Teknologi tidak akan menggantikan guru hebat, tetapi guru yang **memanfaatkan teknologi** akan **menggantikan** guru yang tidak menggunakannya.”

Sesi tanya jawab & diskusi terbuka

Mari berdialog, berbagi praktik baik, dan merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang semakin bermakna.

